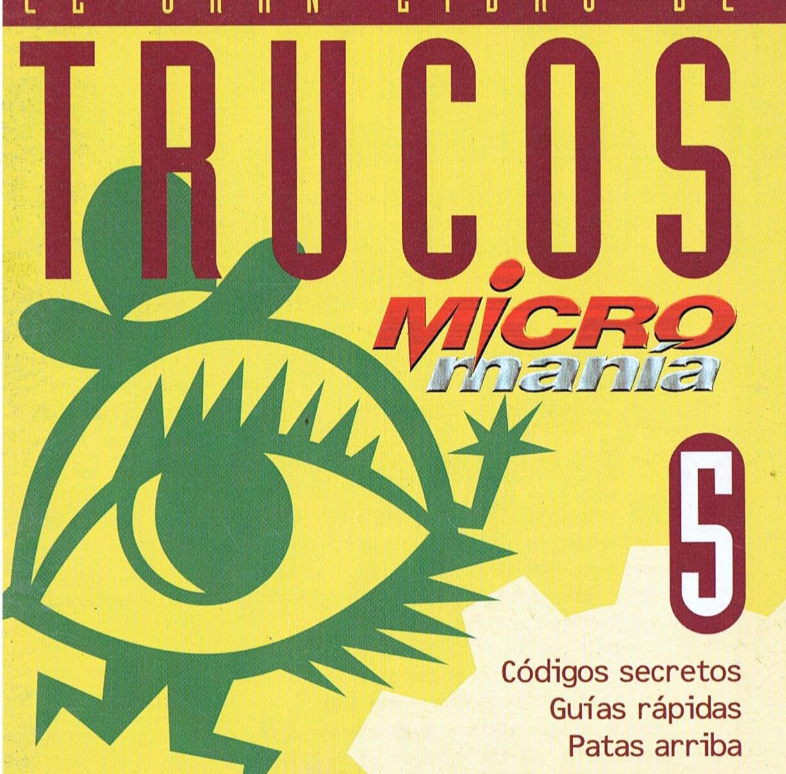
EL GRAN LIBRO DE

TRUCOS



Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

TOTAL ANNIHILATION: THE CORE CONTINGENCY - QUAKE II: THE RECKONING - FINAL FANTASY VII - QUEEN THE EYE

Incluye trucos para más de **18** juegos

Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Juan José Vázquez, Rubén J. Navarro, Juan Antonio Pascual, Enrique Bellón.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Presentación

Tienes en tus manos la quinta entrega de la colección del Libro de Trucos de Micromanía. Un libro que, a pesar del insoportable calor de estos días, no ha dejado de acudir a su cita mensual para ofrecerte las guías, patas arriba y trucos más candentes de la actualidad del mundo de los videojuegos.

En el ejemplar que tienes entre las manos podrás encontrar artículos que seguro vas a disfrutar. Para empezar, cuando aún apenas has tenido casi tiempo para disfrutar por completo del disco de escenarios de «Total Annihilation», te damos todas las pistas para que puedas pasar sin problemas las diferentes misiones de cada bando que componen «The Core Contingency» en la sección de Guías Rápidas. Pero eso no es todo. También traemos otro disco de escenarios a esta estupenda parte. Se trata de «The Reckoning», la ampliación de «Quake II» de la que, al igual que hicimos con el programa original, te desvelamos todos los secretos de los diferentes

niveles que se han incluido en el CD-ROM, y que por cierto son bastante numerosos (casi tanto como el juego), con lo que no deberías tener demasiados problemas para acabar con tus enemigos.
Ya en el apartado de Patas Arriba, un juego de rol sin precedentes dentro del mundo de los compatibles. Se trata de «Final Fantasy VII». En estas páginas podrás encontrar la solución para ayudar a Cloud a liberar al mundo de la opresión del temible Sefirot, malvado ser donde los haya.
También dentro de esta misma sección, el Patas Arriba de esa aventura con grandes dosis de acción basada en la música del grupo Queen, y que lleva por nombre «Queen The Eye», donde encontrarás todos los pasos para conseguir recuperar la libertad, así como una serie de consejos que te vendrán muy bien.
Y, como siempre, en el apartado de Trucos te descubirmos lo que tienes que hacer para hacer más fácil tu deambular por los mundos de la informática lúdica.
Hasta el mes próximo mes.

TOTAL ANNIHILATION
THE CORE CONTINGENCY

La guerra continúa

Tras el bombazo que supuso el lanzamiento de «Total Annihilation», era de esperar que la gente de Cavedog lanzara un disco con nuevas misiones, enemigos y mapas. Hasta ahora, los incondicionales del juego han podido bajarse a través la Red de redes algunas de esas novedades, pero todo ello ha sido recopilado y ampliado en un CD que hará las delicias de todos los que disfrutaron con la primera parte.

BANDO ARM

Misión 1

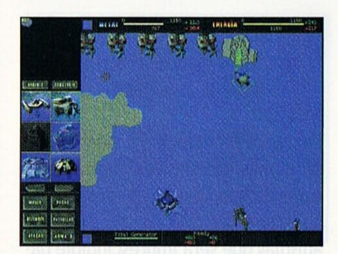
Para ser la primera toma de contacto, resulta una fase larga situada en un mapa de grandes dimensiones. La mejor estrategia es irse al Noreste y construir en dicha zona el grueso de nuestra base. El metal es escaso y no se pueden construir conversores energía-metal, por lo que hay que aprovechar al máximo los recursos minerales de la zona. Aquí es donde encontramos la primera novedad: se pueden aprovechar los yacimientos submarinos con nuevas unidades diseñadas a tal efecto.

Por lo demás, aunque sea larga de finalizar, no debe suponer grandes problemas para un experto jugador.

Misión 2

De nuevo un mapa de grandes dimensiones con variados enemigos esperando nuestra presencia. A las ya conocidas serpientes de agua (con las que se acaba fácilmente) se unen todo tipo de buques, a cual más peligroso y dañino. Incluso





encontraremos varios Warlords, los más duros de todos.

Por si esto fuera poco, el bando Córe nos "obsequiará" con continuos ataques aéreos, lo que nos obligará a tener protegida toda la zona con torretas de misiles. Éstas son poco efectivas ante la velocidad enemiga, pero supliremos su poca puntería con un gran número de éstas.

La fase requiere mucho tiempo y es necesaria la construcción de varios sonares para detectar los últimos restos del ejército contrario.

Misión 3

El desarrollo de esta tercera fase no difiere mucho del de la anterior y volverá a ser necesaria una especial atención a la defensa antiaérea. Para poder alcanzar la victoria será imprescindible conseguir un ejército altamente compensado, es decir, batallones que aprovechen el uso conjunto de buques con misiles, cruceros y submarinos.

Consejo: Los bombardeos suelen apuntar hacia nuestros extractores de metal, por lo que una buena estrategia consiste en rodear cada extractor con tres torretas de misiles.

Misión 4

Ya no todo es destruir; hay que capturar una fábrica de Hovercrafts y usarla luego para nuestro propio beneficio. La mayor dificultad de esta fase la proporciona el propio terreno. Se trata de un frondoso bosque, tan poblado que es difícil encontrar huecos para construcción. Será necesario absorber la energía de multitud de árboles para poder maniobrar con cierta tranquilidad. Lo primero es construir unidades antiaéreas (ya sean Kbots o vehículos) para después crear un ejército muy numeroso, aunque sea poco potente, y dirigirse al Noreste en busca de la planta anfibia. Una vez hecho esto, construiremos nuevas fábricas de este

tipo y atacaremos la isla del Sudeste con las unidades construidas.

Misión 5

La nueva tecnología ha sido puesta en manos de nuestros científicos y estos no han tardado en desarrollar nuestra propia versión de unidades anfibias que será imprescindible para finalizar esta misión con éxito. Unos riachuelos dividen el mapa en siete subzonas de las que la más peligrosa es la situada en el centro. Nuestro consejo es ir tomando una a una el resto de islas, aprovechar sus recursos y, por último, cuando nuestras múltiples fábricas estén a tope de rendimiento, atacar el fortín principal. Muchas unidades caerán en el intento, pero gran número de fábricas a nuestra disposición repondrán las bajas rápidamente.

Misión 6

Tras evitar la destrucción de una fábrica por aviones enemigos, procederemos a la búsqueda de filones de metal, por lo que dirigimos nuestro ejército hacia el Norte, aprovechamos los recursos de esta isla y hacemos exactamente lo mismo con la del Sur. Una vez tengamos ambas defendidas y con un gran número de unidades, invadiremos la isla central con un ataque sincronizado. Hay que tener cuidado para no destruir el edificio de alienígena que debe ser capturado y el cual se encuentra protegido por media docena de mortales escorpiones.

Misión 7

La escasez de metal es algo que no debe suceder en esta fase. Tanto a izquierda como a derecha del lugar de inicio encontraremos dos zonas con decenas de yacimientos a nuestra disposición. Gracias a esto podremos construir un ejército muy potente en tiempo récord y atacar la base situada al Norte con ciertas







garantías. Cuidado con las zonas de minas; pueden mermar a un potente ejército en pocos segundos.

Misión 8

La primera sorpresa es que comenzamos con una unidad minadora a nuestra disposición. Su uso no es vital para concluir la misión, pero da lugar a nuevas estrategias de defensa.

Al igual que antes, disponemos de grandes cantidades de metal a la izquierda, lo que la hace demasiado similar a la misión precedente.

Consejo: La construcción de un radar de segundo nivel será de gran ayuda para evitar los peligrosos campos de minas de la zona.

Misión 9

Un nuevo avance tecnológico ha sido incluido entre nuestras unidades. Su nombre es "Targing Facility", y usado en combinación con un radar, permite ataques lejanos mucho más precisos. A cambio, necesitaremos mucha energía para mantenerlo activo.

La base enemiga se extiende por toda la zona Norte y constituye un complejo muy difícil de superar. Las dificultades del terreno obligan a usar una serie de sendas que se convierten en trampas mortales para nuestras unidades. La mejor estrategia es comenzar el ataque por la zona Este, y una vez en el Norte del mapa, realizar una barrida hacia el Oeste para pillarle por su lado débil.

Misión 10

Llegamos a Gelidus, último mundo del sistema en el que, como su propio nombre indica, el frío y las tormentas de nieve se convierten en protagonistas. Éstas, como si de meteoritos se tratara, dificultarán nuestra expansión de un modo desesperante. Son continuas y contra ellas sólo hay una solución:





uno encima de otro para helar los destrozos que producen.

Poco a poco construiremos un par de plantas anfibias, ayudados por las Moho Mine que construyamos en los escasos yacimientos, y con las unidades disponibles comenzaremos a explorar la zona. Sorprendentemente, el número de enemigos es pequeño y, excepto un par de embarcaciones de gran calibre, no pasaremos ningún tipo de apuros.

Consejo: Construye las centrales de energía y las fábricas en los extremos. En estas zonas los vendavales son mucho menos frecuentes.

Misión 11

De nuevo situados sobre suelo helado, nos enfrentamos a la fase más complicada hasta el momento. A las ya conocidas tormentas, hay que añadir una gran escasez de metal y continuos ataques que mermarán nuestro débil ejército. Es, sin duda, una fase de resistencia.

Si superamos con éxito el duro principio, y logramos hacernos con el control de la isla del Sudoeste, la cosa será cuestión de paciencia, pues unas nuevas unidades enemigas, de nombre Sumo, acabarán con nuestros anfibios como si de hormigas se tratase. Por último, será recomendable ir preparando un gran ejército aéreo para poder destruir unas unidades situadas lejos del alcance de los anfibios.

Misión 12

Las instrucciones que se nos dan al comienzo ya nos hacen suponer que esta fase será un hueso duro de roer. Se nos da un tiempo máximo de ¡90 minutos! para acabar con el ejército Core.

Comenzamos con gran cantidad de unidades a nuestra disposición, pero el mejor modo de comenzar es retirarse con todas ellas a la esquina Noreste y comenzar allí nuestra fortificación. Tendremos suficiente

tranquilidad como para hacernos fuertes y pensar en la victoria.
El bloque principal y el dispositivo detonador enemigos están situados de forma similar a la fase anterior: en una meseta al Noroeste del mapa. Por lo tanto, no perdáis el tiempo construyendo cientos de unidades terrestres, es necesaria otra estrategia. Habrá que combinar ataques aéreos, bombas nucleares y desembarcos con unidades Atlas para que el enemigo comience a perder sus efectivos. Sea cual sea la táctica elegida hará falta mucho tiempo para superarla con éxito.

BANDO CORE

Misión 1

Los comienzos de este bando son casi idénticos a los del Arm; los mapas iniciales están basados en el agua y los protagonistas (serpientes de mar, buques...) siguen siendo los mismos. El mayor inconveniente de esta fase es la extensión del mapa, que obligará a grandes esperas en los desplazamientos. Es una de esas fases que no aportan nada nuevo.

Misión 2

Más de lo mismo, pero con un desarrollo más lento, si cabe. Para prosperar es imprescindible hacerse con todos los recursos naturales de la zona y protegerlos con el máximo cuidado. El resto se supera con un poco de paciencia...

Misión 3.

La expansión progresiva es la clave de éxito en esta tercera misión. Cada recurso mineral encontrado deberá ser reforzado con todo tipo de defensas ya que su debilidad es máxima. Más vale excederse en defensas que no quedarse corto.
Llegar a tener un número de cinco o seis fábricas simultáneas no es descabellado, siendo recomendable que una de ellas sea de aviones. Al final, la construcción de varios sonares avanzados nos ayudarán a localizar alguna unidad escondida.

Misión 4

Ya en tierra firme, y rodeados de verde por todos lados, nos podemos relajar un poco gracias al pacífico comienzo que nos espera. Es aconsejable construir una fábrica de vehículos, un par de fábricas de Hovercrafts y una central de fusión. Con esto y el metal que consigamos en las cercanías puede ser suficiente. Al ser los anfibios mucho más veloces y rápidos de fabricar, esta fase resulta mucho más ágil y entretenida.

Consejo: La isla central no es en este caso la más peligrosa; todos los enemigos se encuentran en la zona Sudoeste.

Misión 5

No, el juego no tiene un bug, aunque parezca que la fase anterior se repite, se trata de un nivel distinto. Empezar construyendo una fábrica de vehículos es el comienzo ideal para poder llegar a tener un constructor avanzado, que nos permita añadir a nuestro ejército unidades anfibias. Además, podemos construir gran cantidad de Slashers que serán de gran utilidad en el momento de atacar la isla inferior (el río tiene una zona de poca profundidad por la que pueden pasar los camiones).

Los ataques más peligrosos provendrán siempre del Sur, así que es importante dejar arboleda en esta zona y construir un buen número de torres láser en su orilla. Llegado el momento del ataque utilizaremos los vehículos por la zona antes comentada y dirigiremos los anfibios hacia el Oeste. Mediante este ataque conjunto las probabilidades de éxito son mucho mayores.

Misión 6

Al principio habrá que estar muy atento por dos motivos: varios escorpiones merodean por la zona y hay un yacimiento muy necesario semioculto detrás de los árboles. El primer asunto quedará completamente zanjado si hacemos uso del arma D del comandante.

Una vez despejada la zona, procederemos como siempre: una fábrica de vehículos y luego dos o tres de anfibios. En esta ocasión los ríos no permiten el paso de vehículos y es recomendable ayudar a nuestro ejército anfibio con un pequeño ejército de aviones para situaciones límite. El último lugar a investigar debe ser el Sudoeste, el lugar más





peligroso y dónde se encuentra el "Alien Bacon" que hay que capturar.

Misión 7

El terreno cambia radicalmente pasando de un espeso follaje a unos bastos y áridos parajes. El primer obstáculo son las minas, por lo que habrá que avanzar con sumo cuidado. El segundo es un desfiladero que se convierte en trampa mortal para unidades débiles. Serán necesarias unidades resistentes, por ejemplo "The Can" o "Reapers", para atravesar el pasaje con un mínimo de garantías. Así, aprovechando que tenemos una fábrica avanzada de Kbots o vehículos, edificaremos una planta de fusión en un lugar bien seguro. Con ésta y los recursos de la zona, tendremos la producción bien asegurada. Una vez superado el desfiladero, tan solo quedan varias unidades para acabar la misión.

Consejo: Es posible evitar el estrecho camino gracias a dos pasos situados a izquierda y derecha de las montañas.

Misión 8

El objetivo sigue siendo el mismo de fase anterior: acabar con todas las unidades y minas, pero todo hace indicar que no será tan sencilla de finalizar. A la derecha del lugar del comienzo nos encontramos con el "paraíso del metal", algo poco usual en todo el juego que no hay que desaprovechar. Tanto metal es inaudito y serán necesarios varios almacenes para no perderlo a chorros.

Pero no todo podía ser tan fácil. En cuanto bajemos un poco... ¡sorpresa!, ¡lo nunca visto en «Total Annihilation»!, un gran número de comandantes enemigos esperan nuestra llegada. Su poder en grupo es devastador y, por si fuera poco, son capaces de repararse entre ellos cuando se encuentran en dificultades. Para hacer frente a esta





situación habrá que construir varias fábricas avanzadas y moverse en grupos de diez unidades.

Consejo: Por cada grupo de tanques es conveniente incluir una unidad radar. Así evitaremos desagradables sorpresas con las minas.

Misión 9

Nos encontramos ante una fase con una pequeña trampa; no se puede llegar a la base enemiga con vehículos terrestres. Serán necesarias hasta diez fábricas de aviones para poder acabar con sus defensas antiaéreas. Claro, que tantas defensas de este tipo tienen su punto débil, y éste es transportar a una docena de tanques hasta la zona (con unidades Atlas) y realizar un ataque sorpresa.

Misión 10

La táctica aquí no tiene mucha complicación: construir cuantas más unidades anfibios mejor, y dirigirlas en grupos de 40/50 unidades hacia la isla del Noreste. Sus defensas son fuertes, pero tras unos cuantos ataques conseguiremos nuestro objetivo.

Misión 11

Si cogemos la estrategia de la fase anterior y la añadimos la construcción de una fábrica de barcos, nos encontraremos en una clara situación de ventaja que debemos aprovechar. La única dificultad reside en los ataques iniciales y las tormentas de nieve.

Misión 12

Si el objetivo final con el bando Arm era destruir un artefacto explosivo, con el Core debemos defenderlo de un ataque sin precedentes. Las defensas iniciales con las que contamos son muy fuertes y bastarán para repeler los primeros ataques enemigos, aunque no está de más reforzar la zona Sur con





unas cuantas torretas. Además, es recomendable construir fábricas de unidades en la parte superior y vigilar la integridad de algunas estructuras fundamentales (como la Planta de Fusión y las Moho Mines) para asegurar los recursos. El grueso enemigo está en la zona Sudoeste del mapa, pero lo más peligroso son sus ataques, no sus defensas...

LA GRAN MISIÓN: KROGOTH

Si después de finalizar todas y cada una de las 24 fases de las que consta «The Core Contingency», todavía tenéis ansias de "destrucción", aún tenéis ante vosotros el desafío de los desafíos. Se trata de una fase situada sobre un mapa de dimensiones exageradas, con cientos de unidades esperando para entrar en acción. Gran parte de la superficie sobre la que transcurre la acción es metálica, lo que conlleva el olvido de momentos de escasez y, por tanto, la creación de ejércitos muy poderosos.
La consecuencia directa de un mapa tan grande y con tantas unidades sobre él, es la necesidad de tener un equipo muy potente para que la acción transcurra con la suficiente suavidad.

NOVEDADES

Los que hayan jugado hasta la saciedad con «Total Annihilation» verán en esta nueva entrega un buen número de nuevas unidades y armas ofensivas, así como mapas y opciones de nueva concepción. Pasemos a detallar algunos de sus principales cambios:

- A los tres tipos de unidades existentes (terrestres, aéreas y marítimas), se suma un cuarto tipo: las anfibias. Su poder es limitado, pero su gran rapidez de creación y versatilidad les permite ataques en grupo muy peligrosos.
- Los yacimientos metálicos también pueden encontrarse ahora bajo la superficie marina. Una nueva estructura ha sido diseñada para poder extraer metal en estas condiciones.
- La unidad más potente pasa a ser Kbot Krogoth; un gigantesco robot con potencia de disparo aplastante.
- En partidas multijugador pueden añadirse ejércitos dirigidos por el ordenador que aporten un aliciente extra al enfrentamiento.
- Se ha incluido un editor que permite crear nuevos mapas y misiones al gusto del usuario.

QUAKE II MISSION PACK
The Reckoning

Los nuevos secretos

Aunque los lugares ocultos que los programadores ponen en sitios tan complicados no sean imprescindibles para llegar al final del juego, sus ayudas pueden ser de gran valor en momentos complicados. Además, en partidas multijugador, pueden suponer una ventaja muy difícil de contrarrestar por el resto de jugadores.

UNIDAD 1

The Swamps

(1) El primer secreto requiere unas lecciones de buceo rápidas. En cuanto entremos en la cueva azulada encontraremos un lago; nos sumergimos y entramos por un hueco que da acceso a una zona de otro modo inaccesible. Tan sólo queda un salto perfecto para hacernos con el preciado trofeo.
(2) El segundo secreto es muy sencillo de realizar. Habrá que esperar a que una puerta semi-submarina con rejas nos tape el camino. Ésta se puede romper, pero si antes de atravesarla miramos en la pared de su derecha veremos unos salientes por los que trepar hasta una cueva con un contenido muy interesante.

Sewers

(1) Llegará un momento en el que nos veremos en una encrucijada: una habitación con cuatro entradas/salidas (dos acuáticas y dos no). Si cogemos el pasadizo no

acuático de la derecha veremos una grieta en la pared por la que acceder a unas valiosas bandoleras.
(2) Un segundo secreto se encuentra situado justo debajo de una cúpula en la que se puede observar una súper escopeta situada sobre una cruceta. Si rompemos la barrera accederemos a unos túneles que nos conducirán directos a la parte más alta de la cúpula.
(3) Al final de la fase deberemos volver tras nuestros pasos al principio de esta para activar un control. Al hacerlo, saldrá del agua una plataforma que deja al descubierto el tercer y último escondite de "Sewers".

Waste Sieve

(1) Cuando nos encontremos en medio del cilindro giratorio que se encuentra sumergido bajo el agua, no es difícil observar que en la parte superior del mismo hay un activador. Disparadle y pocos metros más allá quedará al descubierto el secreto en cuestión.
(2) No es necesario alejarse mucho del primer descubrimiento para darse de bruces con el segundo. También al lado del cilindro, en la habitación con dos escaleras verticales, es necesario disparar al símbolo de la pared para poder acceder al arma que se esconde tras de él.
(3) Cuando quede poco para llegar al final, en una zona con un par de enemigos "chupa-sangres", es posible llegar arriba del todo ayudados por un par de escaleras y nuestra habilidad en los saltos. En una de las esquinas de esta parte superior se encuentra una valiosa armadura.
(4) Casi desde el principio de la fase veréis una ayuda "doble fuego" situada en una repisa imposible de alcanzar. No perdáis el tiempo intentando saltos imposibles ya que solo al final de la fase, tras acceder







a una zona elevada, podremos dejarnos caer sobre la repisa citada.

UNIDAD 2

Inner Compounds

(1) Cuando, tras activar dos botones muy cercanos, aparezca un mensaje informando de la activación del rayo láser, hay que girarse y observar cómo del suelo emerge una gran arma. Este mecanismo dejará una pequeña rendija en el suelo por la que podremos colarnos y llegar así a una zona con un poco de todo: municiones, energía, etc.

(2) Tras esquivar como buenamente se pueda los duros disparos del enemigo que está subido en un cañón, volvemos la vista atrás y descubrimos unos salientes que destacan por encima de la puerta a través de la cuál hemos accedido. En seguida percibiremos unos riscos por lo que encaramarse y conseguir una vital súper energía.

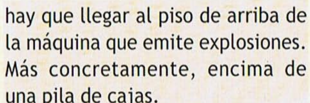
(3) Si en esa pantalla nos dejamos caer al agua y seguimos la corriente, no tardaremos mucho en llegar hasta una pequeña cueva que esconde en su interior un silenciador.

(4) Para acceder a un sabroso "Quake Power" en la sala del láser será necesario usar la técnica del salto con misil, es decir, apuntar hacia abajo y a la vez de saltar (o mejor un poco más tarde) disparar un misil. De este modo podemos acceder a la repisa que está por encima del botón que activa el láser.

(5) El quinto y último secreto de este nivel se encuentra en un hall con dos escaleras a los lados y un sospechoso bloque entre ambas. Por si aún no habéis identificado el lugar, es la habitación que da acceso al gran cañón. Debajo de una de las escaleras está la sorpresa buscada. ¿Que cómo acceder a su interior?, vamos a dejar esta pregunta sin responder, ¡a veces no es bueno contar todos los detalles!

Core Reactor

(1) El primer objeto escondido es una bandolera y para llegar a ella



hay que llegar al piso de arriba de la máquina que emite explosiones. Más concretamente, encima de una pila de cajas.

(2) De nuevo, lo alto de las cajas es un lugar idóneo para ocultar pequeñas dosis de un bien tan preciado como es la energía. En esta ocasión se encuentra en la zona opuesta del anillo: en las escaleras.

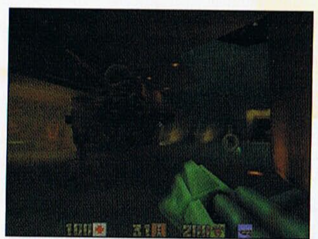
(3) Tan sólo nos queda uno, y nada mejor que dirigir la búsqueda al lugar del cual toma nombre esta fase. Estamos hablando, cómo no, de la sala donde se encuentra el reactor. Si miramos debajo de una escalera podremos devolver a nuestro protagonista la energía perdida en el camino.

The Warehouse

(1) Aproximadamente a mitad de fase llegamos a una estancia llena de agua y con dos bloques moviéndose horizontalmente sobre ella. Si









accionamos un botón allí situado éstas cambiarán de movimiento y podremos acceder a la zona superior. Una vez en ella atravesaremos una puerta que nos lleva a una grieta con un ventilador en su interior. únicamente queda atravesarla y buscar el secreto. ¡No disparéis a la zona roja ya que el ventilador dejaría de funcionar haciendo imposible nuestro objetivo!
(2) La segunda zona oculta se encuentra pocos "muertos" después, y está en uno de los pocos elevadores de la fase. En la zona superior de su hueco hay un contacto al que hay que disparar. Tras esto será posible acceder a una armadura situada tras unos lasers.

Intelligence Center

(1) El único secreto se encuentra en el sótano al que se accede para activar una consola de ordenador. Una de las esquinas por las que se ve el agua nos permite introducirnos en su interior y buscar el secreto si es que podemos llegar a ver algo...

UNIDAD 3

Industrial Facility

(1) Nada más comenzar, en el primer patio que encontramos, en su esquina izquierda, hay que hacer una demostración de nuestra agilidad en los saltos para poder conseguir lo que buscamos.
(2) Esto no es un truco como los hasta ahora explicados, pero resulta bastante curioso. Si practicamos el salto con misil desde la puerta que da acceso a la refinería, veremos una armadura y los programadores nos obsequiarán con una frase sorprendente.
(3) Cuando consigamos abrir la puerta situada al lado de la capa

energética azul accederemos a la zona final de la unidad. En la estancia principal, en la parte superior, no es difícil observar una armadura en lo alto de unas cajas.
(4) Para encontrar este secreto hay que prestar especial atención al color de las cajas que encontremos en nuestro camino. Si seguimos este consejo podemos observar cómo, en uno de los montones, la caja de la cima es distinta y puede ser destruida. Al hacerlo se abrirá inmediatamente un nuevo acceso.
(5) Justo a la izquierda de la puerta que lleva a "Outer Base" (un letrero así lo indica) hay un pasillito sin salida. Si disparamos a la pared del final podremos reponer nuestra escasa energía.

Outer Base

(1) Cerca de la puerta atorada, bajando unas pequeñas escaleras, hay oculta una superenergía. En un principio no estará a la vista pero, tras activar un control más adelante, la cosa cambiará por completo.
(2) En un momento de la fase llegaremos a una esquina desde la cual, gracias a la rejilla del suelo



es posible observar una pequeña habitación en el sótano. Para poder llegar hasta ella hay que subir las escaleras de al lado de la reja y disparar a una esquina de la pared. Una nueva puerta se abrirá ante nuestros ojos.
(3) Cuando sea necesario introducirse en un conducto de ventilación para poder seguir avanzando, habrá que estar muy atento ya que en este conducto se encuentra el botón que da acceso al último secreto.

Refinery

(1) No hace falta ir muy lejos para encontrar la primera ayuda. En la sala de comienzo, y tras sumergirnos en el ácido que allí se encuentra, podremos encontrar un "dualfire damage" escondido en unos pasillos submarinos.
(2) En la misma estancia en la que se encuentra la puerta de la llave azul, hay dos piscinas de ácido. Si usamos el traje protector e investigamos en su interior, es fácil encontrar un nuevo camino.
(3) De nuevo tendremos que hacer uso de nuestras habilidades bajo el agua, pero esta vez en el lago que no posee colectores. Si exploramos todos los rincones encontraremos una adrenalina escondida.

Badlands

(1) y (2) La situación simétrica de estos dos objetos ocultos no es normal, aunque esto facilita enormemente su búsqueda. Hay que dirigirse al lago con un acceso en su zona central. Sin entrar en éste, y a ambos lados del mismo, hay que saltar por las rocas para llegar a lo más alto.
(3) Ahora sí que hay que introducirse por la parte central. Una poderosa armadura nos está esperando tras unas rejas situadas bajo el suelo.





Water Treatment Plant

(1) Nada más comenzar, y rompiendo las rejas que se ven en el agua, se tiene acceso a una armadura oculta.
(2) En la habitación donde podemos ver un botón estropeado, también es visible un "Quake Power" en lo alto de unas cajas. Pero de verlo a cogerlo, hay muchos saltos de diferencia.
(3) En esta misma habitación, si miramos al techo, veremos un cuadrado muy extraño. Nuestras sospechas se confirman cuando descubrimos que tras él se esconde una armadura.
(4) y (5) En el lago del que sobresales dos tuberías de gran tamaño hay que introducirse por una de ellas para acceder a dos secretos casi juntos. El primero nos brinda un "Pack de municiones" y el segundo una invulnerabilidad. Para llegar a ambos es imprescindible una máscara de oxígeno y dos buenos pulmones.
(6) De nuevo cerca de un lago, en este caso el que está rodeado por unas escaleras circulares. Unos minúsculos salientes en la pared nos dan la clave para llegar a una plataforma elevada.

UNIDAD 4

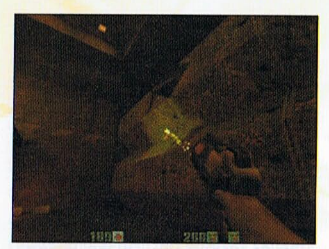
Lower Hangars

(1) En el almacén donde cientos de cajas nos obligan a realizar complicados saltos, destaca una de ellas situada en una esquina. Su color indica que puede ser destruida para dejar tras de sí una recompensa bastante común: una armadura.
(2) Muy cerca de la habitación con un ascensor y dos pantallas, se encuentra una pared con símbolos blancos en su superficie. ¿Qué ocurrirá cuando un impacto acierte









de lleno sobre ella? ¿Se destruirá y se develerá el secreto?
(3) Cuando una grúa se active y deje caer una caja haciendo un gran boquete en el suelo, estaremos muy cerca de un botón secreto. Para hacerlo visible no hay más que reventar una caja de distinto color al resto.
(4) Sin movernos de la misms zona, muy cerca del boquete antes comentado hay un módulo de energía escondida entre unas cuantas cajas.
(5) Bajando por el ascensor que está al lado del ordenador central llegaremos a unas pequeñas escaleras. Si disparamos misiles a una de las bases de éstas, se abrirá un hueco delante nuestro.

The Hangars

(1) Una de las armaduras repartidas por todo el nivel está a la vista, pero no es posible llegar a ella al estar tras una escalera. Es necesario disparar a la pared un poco antes de llegar a ésta para abrir un camino alternativo.
(2) En la habitación en la que encontramos una barrera energética azul que nos impide el paso, debajo de una plancha de acero, se encuentra el segundo secreto.
(3) Si os quedáis atrapados en este nivel, sin saber cómo acceder a "Strogg Freighter", probad a meteros en una de las cajas que está en movimiento.

Strogg Freighter

(1) Entre la multitud de cajas rojas que hay en el almacén inicial, hay un "Quake Power" esperando demostrar todo aquello de lo que es capaz.
(2) Justo en frente del lugar donde se puede recoge la llave azul que se necesita, encima de un interruptor, hay un activador que

abre una puerta a escasos metros de allí.
(3) Muy cerca de las dos cristaleras azules por las que se ven funcionar sendos láseres, no es difícil encontrar un símbolo extraño en la pared tras el que se esconde una armadura.

Cargo Bay

(1) Dentro de un pasillo en forma de "L" con varios símbolos de invulnerabilidad dibujados en la pared, hay que investigar entre todas las cajas para poder conseguir una coraza.
(2) Una de las escaleras está situada bajo un gran número de vigas entrelazadas. Si seguimos éstas y disparamos al símbolo que hay al final del pasillo obtendremos una adrenalina como justa recompensa.
(3) En la habitación que tiene forma cilíndrica, y subiendo por las escaleras circulares que allí se encuentran, llegaremos a una habitación con ascensor. Nada más bajar por éste nos encontraremos una habitación secreta al fondo del pasillo.
(4) En esta misma habitación, habrá que mirar hacia arriba con mucho detenimiento para observar dos pulsadores en las alturas. Es momento de afinar mucha nuestra puntería.

Command Center

(1) A la entrada de la fase, muy cerca del ascensor de subida, hay un haz de láser amarillo. Sobre éste, un pulsador secreto que da acceso aun "Pack de municiones".
(2) En el suelo de las cuevas, permanece oculto un pequeño lago con una armadura en su interior. Para poder hacerlo visible habrá que hacer uso de nuestra potente artillería y puntería.





FINAL FANTASY VII

La aventura comienza

La aparición de «Final Fantasy VII» en PC ha provocado un poco de revolución, y ha supuesto un mucho de enhorabuena. Por vez primera, el clásico rol nipón, del que tanto se ha podido disfrutar en el universo de las consolas, llega al ordenador con el sello maestro de Square Soft. Un nuevo punto de vista se añade ahora a un género que parecía ofrecer escasas novedades, aunque es posible que la polémica también esté servida, por discrepancias con la perspectiva de los más puristas. En todo caso, y cuando menos, «Final Fantasy VII» es una aventura tan atractiva como compleja y larga. Aunque para facilitar la tarea de acabar con los Shinra y salvar el Universo, estaría bien ir aprendiendo algo de la Materia...

Nada más salir del tren, examina dos veces el cuerpo del guardia más cercano para hacerte con dos pociones. Luego ve al Norte, acaba con los dos guardias con tu espada y ve a la izquierda para salir. Habla con los otros miembros de Avalancha. Entra por la puerta del Noroeste, y dirígete a la siguiente habitación. Habla con Barret y luego habla con todos los miembros de Avalancha para abrir las puertas. Entra por la segunda, habla con Jesse y baja por el ascensor. Desciende por las escaleras, toma la puerta de la izquierda y sigue a Jesse.

Tras coger otra poción, métete por la tubería y baja por la escalera más cercana. Coge la materia de recuperar energía y, en la siguiente área, coloca la bomba. Utiliza los rayos y los ataques de Barret para acabar con el escorpión gigante y sal corriendo. Tienes diez minutos antes de que la base salte por los aires, así que no te andes con rodeos. Cuando te encuentres con Jesse ayúdale a zafar su pierna de la escalera (habla con él) y regresa por donde entraste.

Cuando salgas del refugio, sube por las escaleras y cómprale la rosa a Aeris. En la siguiente pantalla hay una poción al sudoeste de la estructura circular. Ve al sur, en esta zona te encontrarás con guardias de Shinra y se te dará la opción de luchar contra ellos o de huir. En cualquiera de los dos casos acabarás de la misma manera: saltando sobre el tren que pasa bajo el puente. En su interior te esperan tus cuatros compañeros. Después de hablar con ellos, dirígete al frente de la pantalla y pasarás a la siguiente. Habla con Jesse y te enseñará un mapa de la red ferroviaria de Midgar. Aproxímate a Barret y acabarás bajándote del tren. Ve hacia la izquierda y habla con un chico situado junto a una torre cercana. Aquí puedes salvar tu aventura.

Continúa hacia la izquierda y llegarás a los suburbios donde se encuentra la base de Avalancha. Habla con la gente y luego dirígete al bar. Aquí conocerás a Tifa, que también es un miembro de Avalancha. Dale la flor, tómate una copa con ella y después baja al sótano por el ascensor, disimulado en la máquina de pinball. Tras discutir con Barret, sal de la base. Tifa intervendrá y Barret acabará dándote 1.500 gil. Permanece atento al tutorial sobre el uso de la materia y luego sal del bar y dirígete hacia el edificio de tres plantas que hay hacia el sur. En la segunda planta encontrarás otro punto donde salvar

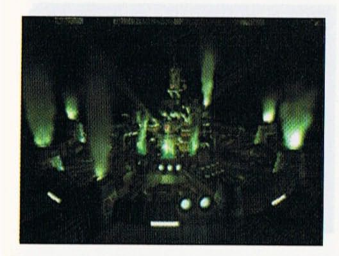


junto a un Eter y materia. Baja a la primera planta y aprovecha para equiparte un poco mejor. Luego dirígete a la tienda de materia y compra Hielo y Fuego. Regresa a la estación de tren y entra en él. Cuando aparezca el contador, después de que hayas hablado con Tifa, habla con el hombre que hay al fondo de la pantalla para conseguir un Plumaje Fénix.
En el segundo vagón, habla con el hombre más cercano al frente de la pantalla y selecciona la primera opción para hacerte con otra poción. Cuando se accione la alarma, pasa rápidamente de vagón en vagón y salta finalmente del tren con urgencia. Si quieres aumentar tu experiencia, dirígete al Sur y pelea con los guardias hasta que estés servido. Luego vuelve atrás hasta que veas el camino bloqueado por un campo láser. Baja por el hueco oscuro (examina la barrera y elige la opción de en medio) que hay a la izquierda, coge el Eter del pasillo adyacente, baja las dos escaleras y habla con Wedge.
Sube por la escalera que hay junto a él y luego por las escaleras situadas a la izquierda de Jesse. Aquí verás un punto donde salvar la partida y a Biggs. Sube por la escalera y lle-

garás al corazón del reactor número cinco. Baja por la tubería y avanza hasta que coloques la bomba.
Sube por las escaleras y utiliza el ascensor para llegar a la planta superior. Coge el Eter del cofre que hay en la habitación de la derecha y luego ve a la izquierda. Tifa, Barret y tú debéis pulsar simultáneamente los tres paneles de control. Entra por la puerta que acabas de abrir y ve hacia el Norte. Tras tu encuentro con el presidente de Shinra, te las tendrás que ver con un engendro mecánico. La mejor manera de acabar con él es atacarle por la espalda y utilizar los rayos con fruición.

EN EL MERCADO MURO

Tras la lucha y la escena cinemática, Cloud se encontrará en una iglesia junto a Aeris. Cuando aparezca Reno, huye y sube por las escaleras. Grítale a Aeris que se dé prisa y utiliza los toneles de la parte superior para dejar fuera de combate a los esbirros de Reno (primero empuja el que se encuentra más hacia la izquierda, luego el que está más a la derecha y por último el que esta más al frente). En la parte superior, sal por el agujero del tejado. Ve a la derecha y encontrarás un punto donde salvar la partida.
Encamínate hacia el pueblo que hay al Noroeste y habla primero con el hombre de la tubería próxima a la entrada. Después, compra elementos y materia en las tiendas. Una vez que estés listo, ve a la derecha y llegarás a la casa de Edelmyr, la madre de Aeris. Pasa allí la noche y cuando despiertes mira entre la cama y la mesa y verás una poción y un Plumaje Fénix. Luego, baja por las escaleras sin correr para no despertar a nadie. Antes de irte examina el jardín y podrás hacerte con un par de objetos







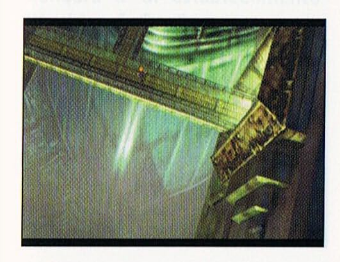
más. Nada más dejar la ciudad, ve a la izquierda y dirígete al agujero del muro. Tras reunirte con Aeris entra por él.

En la siguiente zona, tienes que subir y bajar por las rampas para lograra llegar al extremo superior derecho (cuando hayas avanzado un poco, sube por la tubería marrón y finalmente baja por las escaleras). Luego ve al Este y al Norte para llegar al Mercado Muro. Aquí puedes comprar elementos, vender tu viejo armamento y comprar otro más potente. También puedes descansar en la posada de la parte inferior pagando 10 gil por noche. Cuando estés listo vuelve a la entrada del mercado y encamínate hacia la derecha. Verás un club nocturno donde debes hablar con todos los hombres, pero en especial con el matón de la entrada. Elige la primera opción y luego recorre todo el mercado en dirección al Norte hasta que llegues a la mansión de Don Corneo. Habla con el matón de la puerta y luego dirígete hacia la tienda de ropa. Habla con la dependienta y después ve al bar donde debes hablar con el borracho. Pídele un traje elegante y reluciente y regresa a la tienda de ropa.

Luego encamínate al gimnasio y prepárate para enfrentarte al Gran Hermano en una competición de flexiones. Habla con la mujer y elige la respuesta inferior dos veces para comenzar la competición (es preferible que practiques primero, en cualquier caso). Ahora que ya tienes la peluca, vuelve una vez más a la tienda de ropa y entra en el probador para disfrazarte de mujer. Ve a la mansión de Don Corneo de nuevo y habla otra vez con el matón. Cuando estés en la recepción, sube por las escaleras al piso superior y entra por la tercera puerta (la del final). Baja por las oscuras escaleras y llegarás a la cámara de torturas de Don Corneo. Coge el Éter y sube las escaleras hasta que llegues a la habitación de en medio. ¡Aquí está el pérfido Don Corneo! Dependiendo del disfraz que hayas elegido en el mercado, elegirá a una chica o a otra. Con el que tú llevas lo más normal es que no te escoja, así que cuando te encuentres en la siguiente habitación, examina la bolsa que hay junto a la cama para coger un Plumaje Fénix y después habla con los secuaces y, por último, con el que está junto a la televisión. Tras revelarles tu verdadera naturaleza (¡vaya chasco!) tendrás que combatir. Regresa a la sala de torturas a liberar a Aeris (si Aeris fue la escogida, te encontrarás fuera con Tifa) y luego vuelve a entrar por la puerta del centro. Cuando estéis intimidando al Capo, mira tras su cama y verás una poción. No importa la opción que elijas, acabarás cayendo en la trampa.

LA BATALLA EN LA BASE DE AVALANCHA

Ahora te encuentras en las alcantarillas de Midgar. Antes de hablar con Tifa o Aeris, sube por las escaleras y coge la poción (la vas a necesitar).





Cuando intentes escapar aparecerá un bicho azul maloliente que atacará tu equipo. El tsunami daña a todos tus personajes, así que utiliza las pociones y la materia Curar para sanarte. Afortunadamente, el tsunami también hace daño al monstruo y cuando utiliza el tsunami inverso hace menos daño. La magia del Fuego funciona muy bien con él.
Sube las escaleras y ve hacia la derecha. Baja y luego sube por las escaleras. Coge la materia Robar y avanza hasta que salgas al exterior. Salva tu aventura y examina el barril de petróleo cercano entrando en el vagón de tren que hay junto al punto de salvar partida. Puedes coger otra poción en el techo del coche adyacente y luego saltar a la barra de hierro y examinar el barril que hay al Norte. Ve hacia el Este, luego al Sur y entra en el vagón de tren cercano para coger otra poción más.
Sube por la escalera, ve al Norte y baja de nuevo. Ve al Norte una vez más a través del vagón de tren y sal por la izquierda para hacerte con otra poción. Ya sólo tienes que ir al Norte. Entra en las locomotoras de ambos trenes para colocarlos en otra posición y luego salta de uno a otro hasta que llegues a la estación. Ve hacia la izquierda y sube por las escaleras de la torre. En lo alto encontrarás a Barret, que está disparando al helicóptero de Shinra. Para acabar con Reno debes utilizar la magia Hielo y atacar a tus amigos cuando se encuentren paralizados por el ataque piramidal de este temible enemigo. Utiliza los límites en cuanto puedas. Hagas lo que hagas no podrás impedir que la bomba explote. El Sector 7 ha caído.
Después de que Barret llore por Marlene, Wedge y el resto de sus amigos, él y Tifa se unirán a ti en la siguiente pantalla cuando intentes

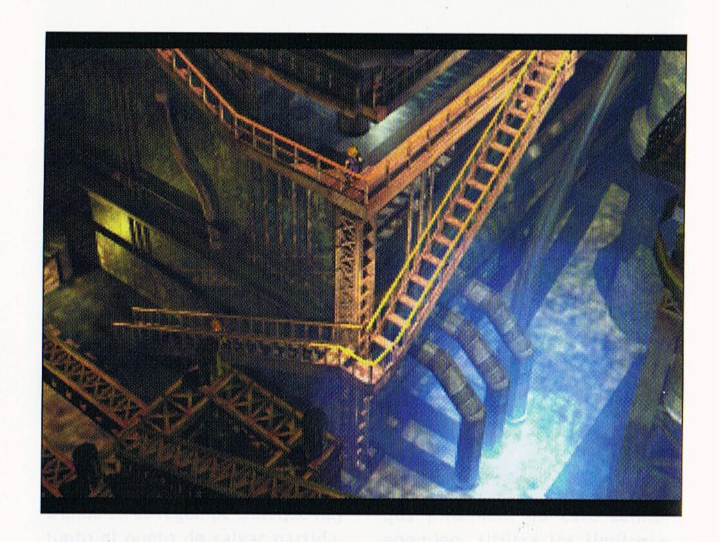






salir. Vuelve atrás para hacerte con la materia Sentir y dirígete a la casa de la madre de Aeris. Habla con Elmyra y pasa la noche. Por la mañana, vuelve al Mercado Muro y haz una visita al gimnasio, donde uno de los mozos te recomendará ir al establecimiento "Machine & Gun" para comprar unas baterías de zinc. Tras esta adquisición, métete por un tramo situado junto a una tubería a la derecha, en la parte más alta del pueblo. No te costará encontrarla porque verás unos chavales jugueteando en los alrededores. Escala por el cable y encaja una de la baterías en la corriente. Cuando se ponga en marcha la hélice, continúa hacia la siguiente batería. Ahora verás un cable que oscila: el mejor momento para saltar es un poco antes de que se aproxime del todo, casi cuando esté encima de ti. Activa la última batería, baja por la tubería de la izquierda y vuelve a subir, esta vez sin desviarte.

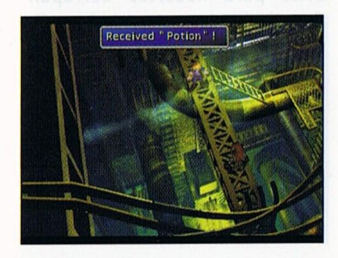
En el cuartel general de Shinra, utiliza el ascensor principal. Cuando se pare, no te bajes y elimina a los enemigos de cada planta. Entre pelea y pelea, acércate a la consola de mandos para indicar al ascensor que deseas seguir subiendo.



Una vez en la planta 59, ve la Sudeste y mata a los guardias para hacerte con la llave del ascensor de cristal que lleva a la planta 60. Aquí tienes que conseguir llegar a la habitación de la parte superior izquierda y pasar al otro lado sin que te vean los guardias. Utiliza las estatuas para ello y procura que no te vean o tendrás que empezar de nuevo. Ten en cuenta que el grupo de guardias de la parte derecha de la pantalla se mueve más rápido que los de la izquierda. Sube por las escaleras hasta la planta 61. Habla con todo el mundo y cuando un hombre te pregunte sobre Aeris no le respondas nada. Así conseguirás la tarjeta para la planta 62. Una vez en ella, habla con el alcalde y contesta a su pregunta. La respuesta es aleatoria en cada partida, pero basta con seleccionar una detrás de otra hasta que des con la correcta. Si aciertas a la primera, conseguirás la materia Elemental.

Cuando tengas la tarjeta para la planta 63 sube allí y enciende el ordenador. Ahora tienes que abrir tres puertas. Primero la de arriba a la derecha; luego, en ese mismo pasillo, la última de abajo. Entra en la habitación y coge el cupón A.

Sube por el conducto de aire de esa misma habitación, dobla para meterte por arriba y saldrás en otra habitación donde te espera el cupón B. Ahora ve a la izquierda y abre la tercera puerta para entrar en la habitación donde se encuentra el cupón C.
Regresa al conducto de aire escabulléndote por el lado derecha y cambia los cupones en el ordenador (elige la opción inferior y luego la superior). En la planta 64 podrás salvar la partida y descansar en la habitación de tu izquierda. Ve al baño y examina los armarios. Sube a la planta 65 y verás un montón de cofres. La habitación circular contiene una réplica a escala de la ciudad de Midgar. Examínala por completo y elige la opción superior para repararla. Dirígete a la habitación superior de la izquierda y abre el cofre. Verás que dentro hay una de las piezas que faltan en la maqueta. Regresa a la habitación circular y colócala en su sitio (se desbloquea otro cofre). Ahora sólo tienea que ir abriendo todos los cofres y encajando con paciencia todas las piezas. El último cofre es el que está situado junto a las escaleras y contiene la tarjeta de acceso a la planta 66.
Una vez en ella, ve al aseo y entra por la rejilla. Cuando acabe la secuencia cinemática, sigue a Hojo hasta la planta 67, habla con la gente y no pierdas de vista al científico. Después de mirar en la sala púrpura dirígete a las cajas que hay a la derecha y encontrarás un punto para salvar la partida y un cofre con la materia Envenenar. Sube por el ascensor que hay al Norte y elige quien quieres que se haga cargo de Aeris. Ahora aparecerá H0512, que viene acompañado de varios sicarios. No intentes eliminar a estos últimos porque aparecerán más, en lugar de eso, utiliza Rayo y Fuego





en el jefe y evita utilizar ataques físicos, Hielo o Veneno. Tras acabar con él, sube por la rejilla y coge la tarjeta de la planta 68 que te dará el asistente de Hojo, coge las pociones y dirígete al ascensor de la planta 66. Una vez en las celdas, habla con tus amigos a través del tabique y disponte a dormir para reponer fuerzas.

Por la mañana te darás cuenta de que la puerta de la celda está abierta. Examina al guardia y habla con Tifa. Quítale la llave al muerto y libera al resto de tus compañeros. Regresa al laboratorio y habla con Red XIII. Habla con él otra vez después de coger el ascensor que lleva a la planta 68. Ahora usa la inclina y sigue hacia delante hasta que veas dos pociones púrpuras. Baja y entra en la puerta. Las luces verdes no te dañarán, así que pasa a través de ellas y coge dos pociones más antes de subir por las escaleras a la planta 69. Sube por cualquier escalera y verás que alguien ha matado al presidente de Shinra. Sal por la puerta Norte y habla con Rufus. Guía al resto del equipo hasta el ascensor y prepárate para el combate. Primero te atacará un enorme robot al que debes combatir a largo rango. El Veneno no le causará daño, pero es especialmente sensible al Rayo. Antes de que te dé tiempo a recuperarte, te atacará un segundo robot contra el que debes utilizar la misma táctica. Mientras tanto, Cloud se las tendrá que ver contra Rufus, que viene acompañado por una enorme pantera. Acaba primero con el felino porque puede lanzar un hechizo de protección sobre Rufus. Éste te atacará con su ametralladora, así que no te debes preocupar demasiado por tu energía. Cuando le hayas hecho suficiente daño escapará en helicóptero. Deja la azotea y reúnete con Tifa que te está esperando.

Baja al hall de entrada del edificio y sigue a Aeris. Tras una breve conversación escaparás montado en una flamante motocicleta. Tienes que atacar a las otras motos mientras evitas que ataquen al coche en el que escapan tus compañeros. Además de darles con la espada, tienes que echarte sobre ellos para hacerlos derrapar. Cuando hayas avanzado lo suficiente, te atacará un gran tanque armado con poderosos lanzallamas. La mejor manera de terminar con él es atacar con la materia Rayo y curar a todo el grupo con el límite de Aeris. El Hielo funciona bien contra este jefe, y también los ataques directos.

EN EL MUNDO EXTERIOR

Decide quien irá en tu grupo y sal de la pantalla por la parte de abajo. Aparecerás en el mapamundi: ahora tienes todo el mundo para explorar. Para no perder tiempo, dirígete hacia la ciudad de Kalm, situada al Noreste de Midgar. Entra en la posada y verás al resto del equipo esperando tu llegada. Habla con ellos y disfruta de tu primer encuentro con Sefirot, porque los demás no serán tan amistosos.

En Nibelheim, habla con Sefirot y los guardias. Entra en la casa de Tifa (el edificio grande de la parte Sudeste de la ciudad) y toca en el piano la melodía del juego. Entra en la taberna y sube por las escaleras. Habla con Sefirot y duerme. Al día siguiente, habla con Sefirot y deja que te saquen la fotografía. Cuando vuelvas a tomar el control de Cloud, avanza por el puente y habla con Tifa dos veces hasta que se rompa. Ve al Noreste y entra en la caverna. Sigue siempre hacia el Norte y llegarás a la planta de Jenova. Entra y sigue a Sefirot hasta la habitación llena de cámaras criogénicas. Habla con él varias veces y alucina con la secuencia.

Cuando te encuentres de nuevo en Kalm salva el juego y sigue adelante con la narración de Cloud. Una vez en la mansión de Nibelheim, sube las escaleras y ve a la derecha. Entra en la puerta inferior izquierda y ve a la siguiente habitación. Examina la parte circular del muro de piedra y aparecerá una entrada secreta. Baja por la escalera de caracol y camina hasta que llegues a la biblioteca. Sal cuando Sefirot deje de hablar.

A la mañana siguiente regresa a la biblioteca. Vuelve a salir de la mansión e intenta entrar en la casa que hay a tu derecha. Cuando aparezcas de nuevo en la planta de Jenova, regresa a la parte donde estaban las





cámaras criogénicas y examina a Tifa. Sube por las escaleras y ve por la puerta que Sefirot ha abierto.
De vuelta al mundo real, sube a la segunda planta de la posada y verás un ítem que no puedes alcanzar. Sin embargo, si insistes, terminará cayendo y podrás hacerte con un megaelixir. Coge el PHS que te entregará Tifa y que te permitirá ponerte en contacto con tus compañeros en cualquier momento de la aventura. Examina el resto de las casa del pueblo y encontrarás varios Éteres. Luego sal al mapamundi y camina hacia el Este, hasta la granja de chocobos. Habla con el chocobo que hay parado en el corral y tras deleitarte con la danza, obtendrás la materia para invocar a Choco/Mog. Ahora entra en el establo y habla con el hombre del sombrero de paja. Cómprale la materia Atrae Chocobo y varias verduras (primera opción, cuarta opción, primera opción). Sal de nuevo al mapamundi porque tienes que cazar un chocobo. Para ello, tienes que deambular por las partes del mapa donde se ven unas huellas y esperar a que te ataquen. Si entre los atacantes se encuentra un chocobo, elige a un personaje para que lo alimente con verduras durante todo el

combate. Si logras acabar la lucha sin que el chocobo haya escapado, habrás conseguido tu objetivo. Ten en cuenta que la calidad de las verduras está en relación con el tiempo que el chocobo tarda en comérselas. Una vez consigas tu curiosa montura, dirígete al sur mientras esquivas a la monstruosa anaconda gracias a la velocidad del recién adquirido chocobo.

Entra en la cueva que verás en un lateral de la montaña, sal y vuelve a entrar de nuevo. Ahora te encuentras en la Mina de Mitrilo. Coge el Éter que hay al Nordeste y trepa por las raíces para hacerte con la materia Largo Rango. Vuelve a la entrada y ve a la izquierda. Luego al Sudeste y encontrarás un cofre con una Fuente Mente dentro. Ahora ve al Oeste. Cuando se vayan los Turcos ve al Norte (Elixir y poción) y regresa a la zona donde te encontraste con ellos. Sube por las ramas y sal por la puerta. Dirígete a Fuerte Condor (la ciudad con la cabeza de pájaro) y entra en ella. Habla con el hombre de la entrada y elige la segunda opción. Trepa por la cuerda y estarás en una ciudad excavada totalmente en la roca. Habla con todo el mundo, compra todo lo que necesites y duerme si lo deseas. Cuando hayas terminado, sube a la parte más alta de la ciudad y habla con el hombre. Cuando te pida dinero, dale todo lo que puedas, pero tampoco te quedes sin nada. Más adelante entenderás para qué le sueltas tanta pasta.

Vuelve a salir al mapamundi y dirígete al punto más cercano al Noroeste, a Junon. Habla con los aldeanos y luego baja por las escaleras. Acaba con el monstruo que amenaza a Priscila utilizando Rayos y Veneno. Si envuelve a alguno de tus personajes con una burbuja, atácale con magia para disolverla. Si posees la materia Todos, aprovecha para disolver la burbuja y atacar al





jefe al mismo tiempo. Tras acabar con el monstruo marino, tienes que salvar a Priscila de morir ahogada. Fíjate en el medidor en forma de pulmón que está en la parte superior derecha. Presiona las teclas para hacer que suba hasta arriba y luego baje rápidamente (no te preocupes, en cualquier caso no morirá). Dirígete a la casa que hay junto a la entrada al pueblo y habla con la vieja. Descansa unas horas.

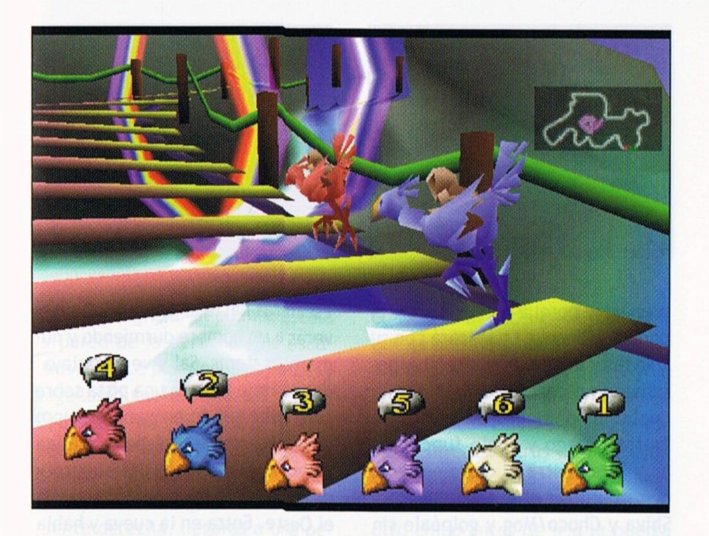
Baja a la playa y Priscila te dará un silbato para llamar a un delfín. Tu objetivo es encaramarte a la torre eléctrica que hay enfrente impulsándote con el delfín. El truco está en no moverte y silbar, y luego volver a silbar desde la nueva posición.

SHINRA POR UN DÍA

Una vez arriba, ve a la izquierda hasta que llegues a un aeropuerto. Acciona el interruptor de la caja para bajar la plataforma y entra por la entrada del edificio que hay al Sur. Entra en los vestuarios, examina la taquilla a medio abrir y elige disfrazarte como un guardia. Cuando entren los soldados y comiencen a cantar, habla con el capitán otra vez y dile que lo has comprendido (a no ser que quieras repetir de nuevo el baile). Una vez fuera, salva la partida antes de salir por la puerta inferior y, tras la secuencia, sigue a los guardias. Debes desfilar al mismo ritmo que los demás, cosa que no tendrás mucho problema en hacer si has seguido atentamente la demostración del capitán en los vestuarios. Si lo haces bien, conseguirás 6 Éteres por haber aumentado el nivel de audiencia. Ahora tienes que molestar un rato al capitán moviéndote mientras escuchas la charla de Rufus y Heidegger, así que presiona cualquier botón de dirección. Ahora tendrás que entrenarte de nuevo,

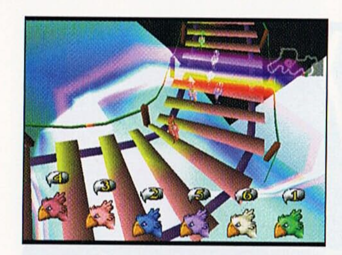


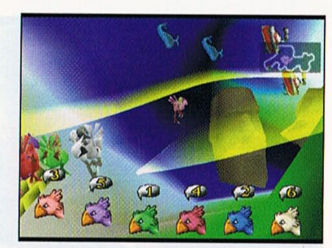




pero luego estarás libre para explorar el puerto sin interrupciones. Entra en el edificio 27 y habla con todo el mundo para aprender algo más sobre el uso de la materia. Luego entra en todas las puertas y edificios (no tengas miedo en esta parte de la aventura) y hazte con todos los objetos "gratuitos" que veas. Sobre todo no olvides la materia Habilidad Enemiga. Regresa al puerto y prepárate para poner en práctica los movimientos que aprendiste con el capitán, pero esta vez con Rufus y Heidegger como espectadores de excepción. Si lo haces bien, ganarás un objeto.

Una vez en el barco abre el cofre (Éter) y coge la materia Todos. Habla con todos y luego sube a la cubierta y habla con todos también (no olvides a Red XIII, que está disfrazado y un poco mareado). Baja de nuevo a la bodega, habla con Aeris y vuelve a subir a la cubierta. Ahora ya puedes llegar hasta la proa del barco. Regresa al centro del barco para reunirte con tus compañeros, baja a la bodega y entra por la puerta donde estaba antes el guardia. Coge todos los objetos de la habitación y aproxímate al capitán, que resulta estar muerto. Cuando aparezca Sefirot





prepárate porque no viene solo. El poderoso Jenova te atacará con su cola láser dos veces por turno y paralizará en cuanto te descuides a cualquier miembro de tu grupo. Tierra, Fuego y Hielo funcionan muy bien contra él, pero no se te ocurra utilizar el Veneno. Invoca a Shiva y Choco/Mog y golpéale sin parar. Coge la materia Ifrit tras la batalla y espera que el barco atraque en el puerto de Costa del Sol. Este paradisiaco lugar de veraneo no oculta demasiadas sorpresas, así que habla con la gente y sube por las escaleras.

No se te ocurra comprar la habitación al señor porque el precio es prohibitivo; no obstante, si decides hacerlo, más tarde podrás descansar en ella gratuitamente siempre que quieras y podrás utilizar tus "1/35 Soldado" siempre que tengas al menos 12 (seguro que encontraste al menos uno en el puerto de Junon). En esta habitación, baja las escaleras hasta la parte de abajo y verás a un hombre durmiendo y numerosos ítems. Sal y ve a la playa, donde Hojo te dará una pista sobre cual debe ser tu próximo destino: Corel del Norte. Sal de la ciudad pasando por debajo del puente y dirígete hacia las montañas, hacia el Oeste. Entra en la cueva y habla con el hombre de la colina. Luego manténte en dirección Norte. Deja atrás el reactor Corel y avanza hasta que veas unas vías de ferrocarril abandonadas. Camina por ellas y ten cuidado, porque algunos tramos se encuentran en pésimas condiciones y puedes caer. Si esto ocurre, muévete rápidamente hacia un lado y así podrás hacerte con alguno de los objetos cuando vuelvas a subir. Tus amigos te esperan en la parte inferior del puente, pero no podéis continuar camino hasta que bajéis el tramo elevado. Dirígete a una cabaña que hay un poco más adelante y acciona la palanca, pero



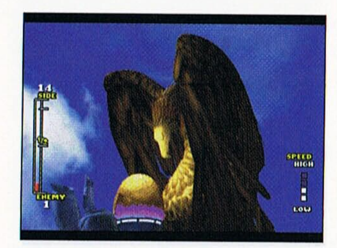


antes de regresar al puente escala la pared de la derecha (¿no escuchas el dulce piar de los pájaros?) y coge los Plumajes Fénix del nido de Cocatrice. Vuelve a cruzar el otro puente por debajo y verás que el camino se divide en dos: si vas por la izquierda, luego Norte y finalmente derecha, llegarás a una pequeña cabaña donde hay un hombre y multitud de objetos. Regresa hasta la bifurcación y toma esta vez el otro camino hasta que llegues al desolado paisaje de Corel del Norte.

LA DIVERSIÓN ESPERA EN GOLD SAUCER

Dirígete a la izquierda cuando acabes de hablar y comprar y sube en el tranvía que te llevará al parque de atracciones de Gold Saucer. Paga la entrada (o si tienes suficiente, sácate el pase perpetuo) y entra en la zona Wonder, donde conocerás al excéntrico Cait Sith, que se unirá a tu causa.

Ahora entra en la zona Battle y ve al edificio de enfrente. Habla con Dio y no te resistas ante los robots. Te encuentras en la prisión de Corel. Cuando Barret huya examina el cadáver y habla con el otro chico antes de ir a la puerta Sur. Habla con todo el mundo y entra en el edificio que hay al Este. Tras el flashback de Barret, vuelve a la primera zona de la prisión, examina al fiambre, sube arriba a la izquierda y luego (en la siguiente zona) habla con un hombre. Métete a la derecha y encontrarás a Dyne sumido en un estado de absoluta locura. Estás obligado a combatirlo sólo con Barret, así que asegúrate que lo equipas adecuadamente. La manera más rápida de acabar con Dyne es dejar que te ataque para que tu personaje llegue al límite. Utiliza la magia para recuperar puntos de vida y





dispárale con el límite. Cualquier materia de conjuración es también un buen modo de hacerle daño.

Tras el combate aparecerás en el camión del Señor Coatos y para salir de allí vas a tener que ganar una carrera de... ¿chocobos? Cuando estés en el ascensor elige la opción superior para enterarte bien cómo se corre a lomos de un chocobo y en la habitación con el otro hombre examina la parte donde está el póster con el chocobo y coge la materia Ramuh. Para empezar la carrera, habla con Ester.

Ahora debes ir hacia el Sur, cruzando el río, y entrar en Gongaga, que se encuentra en medio de la jungla. Nada más aparcar el buggy y entrar en la jungla te atacarán Reno y Rude. El primero te atacará sin descanso mientras que el segundo curará a ambos con su magia, por lo que es mejor atacar primero a Rude y luego encargarse de Reno. Cuando acabes con ello,s ve por el camino de la derecha (el que sube) y luego al Norte hasta llegar al reactor en ruinas. Cuando Escarlata y Tseng se vayan, recoge la materia Titán examinando la zona donde se encontraban (opción inferior). Vuelve al cruce de caminos y ve por la izquierda (en la siguiente pantalla hay una materia cerca del camino izquierdo). Luego ve hacia el Norte y llegarás al pequeño pueblo de Gongaga, donde puedes comprar elementos y armas.

EL ORIGEN DE RED XIII Y NIBELHEIM

Regresa al mapamundi y dirígete al Oeste, hacia Cañón Cosmo, el pueblo natal de Red XIII. Síguele por las escaleras de la izquierda y habla con Bugenhagen. Ve a buscar a tus amigos y a Red XIII, que se encuentra cerca de la posada, y subid a ver la maquinaria al observatorio. Al acabar la secuencia

cinemática, regresa a la hoguera del centro del pueblo y habla con todos tus compañeros.
Ahora, vuelve a hablar con Red XIII una segunda vez. Sigue a Bugenhagen hasta la puerta sellada sobre la tienda de armas y habla con él. Elige la opción superior y se abrirá la puerta. Entra, desciende por la escalera y ve a la derecha hasta llegar a una cueva con muchos agujeros. Sigue a la derecha y sube hasta que veas un agujero en el lado izquierdo que te llamará la atención. Dentro hay un resorte que debes accionar (opción superior) para abrir una puerta secreta. Entra por ella, sigue hacia arriba y luego toma el primer camino a la derecha con cuidado de no resbalar en el aceite. Baja, entra por el agujero para coger la materia Efecto Añadido y vuelve sobre tus pasos caminando por el borde de la mancha de aceite. Sube, baja por un pequeño tramo de escaleras y abre el cofre. Vuelve a las escaleras, ve hacia la derecha, baja y hazte con otro cofre. Sal por el pasaje que hay en la parte superior izquierda y te encontrarás ante una encrucijada de cinco caminos



distintos. Comenzando a contar por la izquierda, entra en el cuarto, pelea contra la araña y abre el cofre.Toma el segundo camino, mata a la araña y ve a la izquierda y luego abajo. A la derecha encontrarás otro cofre. Ahora vuelve sobre tus pasos y dirígete al Norte, donde te espera otra araña.

Cuando llegues a la siguiente caverna te enfrentarás a Gi Nattak y a sus elementales de fuego. No te molestes en eliminarlos y ataca directamente al jefe. Por supuesto, ni se te ocurra utilizar el conjuro de Fuego. Emplea en su lugar Hielo o Rayo y las magias de invocación y no tendrás demasiados problemas. Recoge la materia Gravedad y sigue a Bugenhagen.

Sal de Cañón Cosmo y dirígete al norte. Cruza el río y llegarás a Nibelheim. Entra en la posada y mira en la trastienda donde descubrirás a un ser semioculto vestido de negro. Habla con todas las criaturas que te encuentres por el pueblo y luego dirígete a la mansión. En el hall, a la izquierda, verás un extraño mensaje con diversas pistas para abrir una caja fuerte. Sube por las escaleras, gira a la izquierda y abre la caja fuerte con la siguiente combinación: 36

a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Nada más abrirla te atacará un enemigo bastante fuerte al que debes paralizar con el Sello Maldito de Aeris y atacarle mientras está paralizado. Coge la materia de invocación Odín que ha dejado tras de sí y la llave del sótano. Seguidamente, dirígete a la biblioteca donde te espera Sefirot. Coge la materia Destruir que te lanza y abre la tumba del sótano con la llave de la caja fuerte. Habla con Vincent y con un poco de suerte se unirá a tu ya de por sí poderoso grupo. Sal de la mansión y del pueblo por la parte superior de la pantalla y encamínate al Monte Nibel: sigue el camino hasta que se bifurque y coge el ramal Norte (cofre). Regresa y toma el camino normal hasta que llegues al puente. Verás que hay un pequeño sendero que va hacia el norte. Síguele para hacerte con otro cofre y luego retoma el camino original, esta vez sin desviarte más. Entra en la caverna con los cinco tubos y baja por la escalera. Salva la partida, vuelve a subir y tírate por el segundo tubo. Abre el cofre y prueba ahora por el tubo cuatro (otro cofre). Sal por el camino que hay justo debajo del monstruo y pasa a la cueva inferior. Déjate caer y entra en la otra cueva. Toma el camino de la derecha, ignora la salida que hay al otro extremo de la cueva y dirígete al sudoeste. Entra por el agujero, ve arriba, luego a la izquierda y finalmente abajo para hacerte con otro cofre con un Elixir. Ahora sí, sal por la salida y llegarás a un bosque. En el suelo, a la izquierda de la masa de materia cristalizada, está la materia Elemental. Cógela y sigue hacia el norte hasta que llegues de nuevo a las cuevas. Una vez dentro, ve a la derecha y







luego todo recto hacia arriba hasta que puedas abrir otro cofre. Desciende hasta el pasaje inferior derecho y sal por el en dirección sur. Desde aquí ve a la izquierda y llegarás a la planta de Jenova. No tienes que entrar, así que pasa de largo, entra en el agujero del muro y prepárate para enfrentarte al monstruo que viste antes. Equipa la materia de Habilidad Enemiga para poder hacerte con el ataque Trino del enemigo (debe atacarte al menos una vez con él) y emplea Hielo y Rayo sin cesar, pero no se te ocurra utilizar Fuego.

HASTA EL ESPACIO... Y MÁS ALLÁ

Coge la materia que ha dejado el monstruo y dirígete la sudeste siguiendo la curva de las montañas. Luego sube al norte y llegarás a Ciudad Cohete.

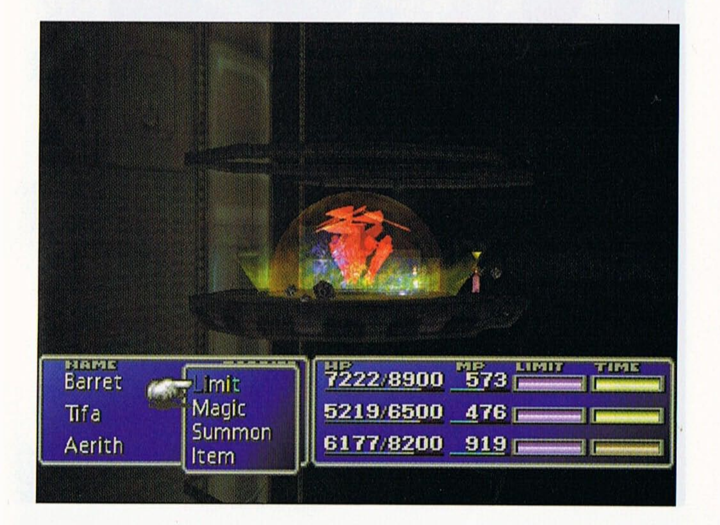
Ha llegado el momento de que repongas fuerzas y compres el equipo que necesitas para continuar. Cuando termines, habla con el hombre que está cerca de la casa a la izquierda de la rampa de lanzamiento del cohete. Elige la primera opción y conseguirás un arma nueva para Cloud.

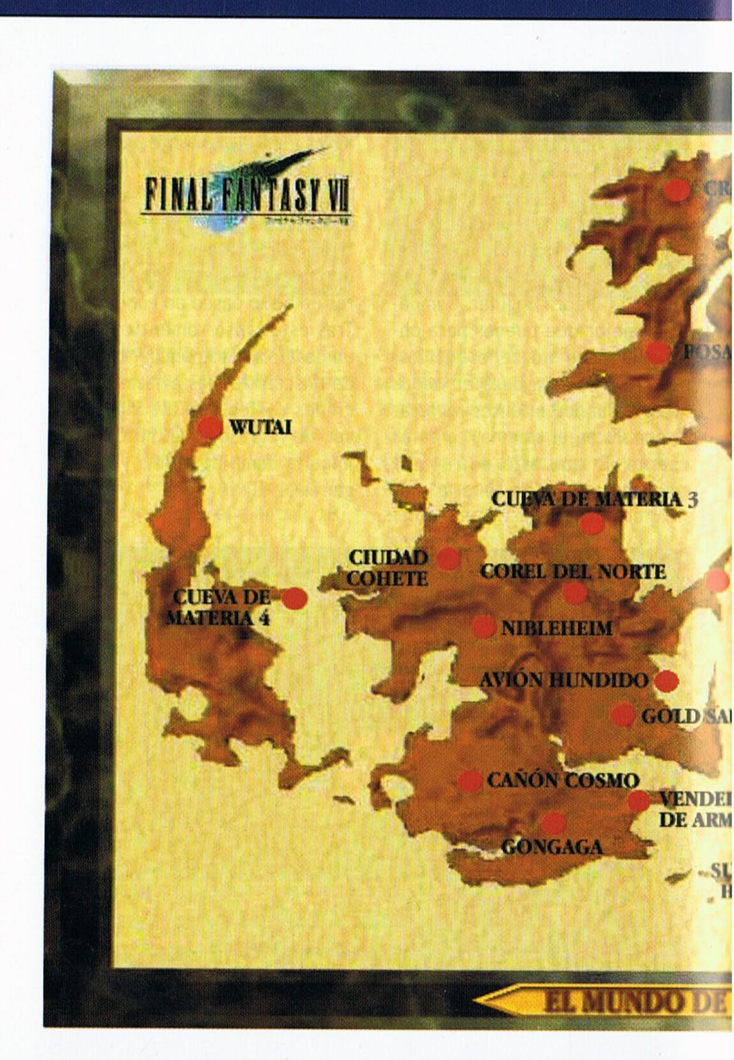
Ahora entra en la casa que está a la derecha del viejo. Abre el cofre que verás y sal por la puerta trasera. Cuando Shera se vaya, ve al norte y sube al cohete. Hazle al menos una pregunta a Cid y regresa a la casa. Cuando aparezca Palmer, sal fuera para combatir contra él. La pistola Mako de este maldito agente de Shinra tiene las habilidades de Fuego 2, Hielo 2 y Rayo 2, así que asegúrate de que Aeris está en tu equipo para curar con su límite. También puedes intentar atontarlo con el Sello Maldito de Aeris y conjurar a Choco/Mog para darle el golpe de gracia.

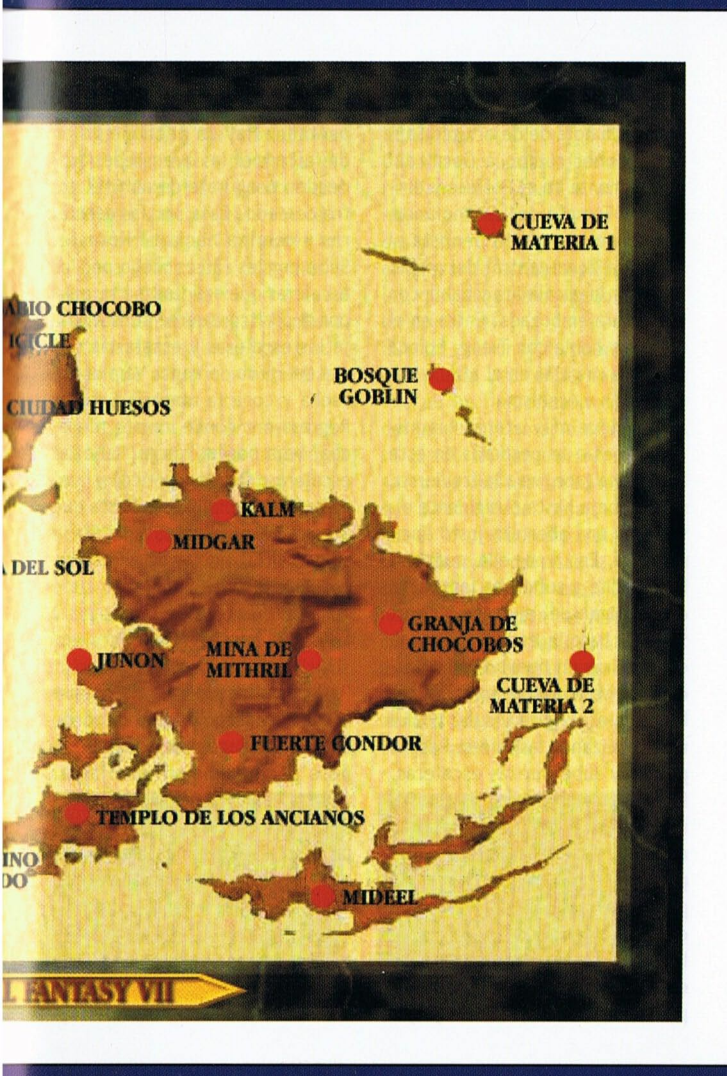
Utiliza a "Potrillo" -el aeroplano- como embarcación y dirígete a Corel del Norte para pasar desde allí a Gold Saucer (el parque de atracciones, ¿recuerdas?).

Entra en el edificio de Battle Square y dirígete a la habitación de la derecha, donde verás expuesta la Piedra Angular. Combate lo mejor que puedas para obtenerla pero no te preocupes porque Dio te la dará de todos modos. Cuando intentes regresar al pueblo en el tranvía, te darás cuenta de que está en reparación, así que ya no tendrás más remedio que pasar aquí la noche. En el hotel, habla con tus compañeros y en la siguiente escena te encontrarás en tu habitación. Una de las dos chicas, Tifa o Aeris, irá a hacerte una visita. Disfruta con este encuentro en el que visitarás Event Square y darás un bello paseo en góndola.

Tras este lapso romántico viene un desafortunado encuentro donde descubrirás las aviesas intenciones reales de Cait Sith. Una vez de regreso en el hotel, examina la dama de hierro y conseguirás un Elixir.




FINAL FANTASY VII
WUTAI
CUEVA DE MATERIA 3
CIUDAD COHETE
COREL DEL NORTE
CUEVA DE MATERIA 4
NIBLEHEIM
AVIÓN HUNDIDO
CAÑÓN COSMO
GONGAGA
EL MUNDO DE


CUEVA DE
MATERIA 1
ABIO CHOCOBO
ICICLE
BOSQUE
GOBLIN
CIUDAD HUESOS
KALM
MIDGAR
DEL SOL
GRANJA DE
CHOCOBOS
JUNON
MINA DE
MITHRIL
CUEVA DE
MATERIA 2
FUERTE CONDOR
TEMPLO DE LOS ANCIANOS
MIDEEL
FANTASY VII

Sal de la habitación y te encontrarás con tus amigos de nuevo. Ha llegado la hora de dejar Gold Saucer y poner rumbo a Corel del Norte. Monta en el Potrillo y dirígete al Templo de los Ancianos, que se encuentra en una isla al Sur de la zona central del mapa. Sube por la escalinata y habla con la criatura embozada. Entra en el templo y habla con Tseng. Coloca la Piedra Angular en el altar y activarás un mecanismo.
Ahora sigue muy atento las instrucciones o te perderás en este laberinto: sube, ve a la izquierda, sube, y baja hasta el siguiente nivel. Hay una abertura justo encima de tí. Entra por ella, tuerce a la derecha y sube por las raíces que cuelgan del muro tras de ti. Si pasas bajo la escalera cercana conseguirás un nuevo cofre. Desde aquí, ve a la derecha, baja por las escaleras, gira y sube por el muro utilizando las raíces. Pasa la puerta y sube por las escaleras. Ignora al hombre y escala por las raíces para alcanzar la plataforma. Coge la Fuente Mente, baja por las escaleras y entra en la puerta de tu izquierda. Habla con el hombre dos veces.
Una vez fuera, regresa por las escaleras y baja por las raíces, pero esta vez ve hacia abajo y a la izquierda. Ahora tienes que ir hacia la parte sudoeste de la pantalla. Hay un pequeño grupo de raíces por las que puedes descender. Asegúrate de abrir el cofre cercano. Baja por las escaleras y camina hacia el Noreste. Sube por las raíces luego por las escaleras que hay junto a ti, pasa por el pórtico, tuerce al Este, baja las escaleras y escala las raíces del muro cercano. Ve a la derecha y coge la materia Suerte. Regresa por donde viniste (derecha, baja por las raíces, sube las escaleras, Oeste, pórtico) y luego camina hacia el Este hasta que el camino se acabe. Ve al Sur y tuerce al Este otra vez e introdúcete por la puerta.

LA MATERIA NEGRA

Para pasar las piedras, tienes que colocarte justo en el hueco de cada una y agacharte para que pase por encima sin arrojarte. Avanza hasta que llegues al final del pasillo y desactives la trampa. Ahora regresa hasta el estanque que has visto mientras esquivabas las rocas y coge la materia Morfo. Vuelve al final del pasillo y habla con el anciano.
Baja por las escaleras y llegarás a una habitación con forma de reloj.

Mueve las manecillas manualmente y forma un puente que te permita pasar a las habitaciones IV y VI, pero antes de entrar en esta última tienes la oportunidad de dejarte caer por el hueco central para conseguir una nueva arma para Cloud. Dos dragones y volver a tener que recorrer todo el laberinto hasta llegar de nuevo a esta habitación es el precio que tienes que pagar por obtenerla, así que tú mismo.

Tras la puerta número seis tendrás que jugar con el anciano al ancestral juego del gato y el ratón: como cada puerta tiene una salida aleatoria, es cuestión de entrar y salir por las mismas durante algunos minutos y al final lo cogerás. Habla con él y entra por la puerta que se acaba de abrir en la parte superior. Entra por ella y ve a la derecha. Tras la escena aparecerá un temible Dragón Rojo inmune a la Gravedad y, por supuesto, al Fuego. Bio funciona bien en él y tambien todos los límites.

Cuando termines, coge la materia Bahamut y corre al altar que hay a la derecha. Corre a la salida, primero a la izquierda y luego atravesando la habitación del reloj, que se había quedado parado en las XII.

Cuando examines, la puerta de la habitación del fondo aparecerá uno de los monstruos más duros del juego: el Demonio de la Puerta. Lanza el conjuro Lento para aminorar sus movimientos, aunque a veces debes dejarle que tome el la iniciativa para sanarte justo después del ataque, ya que sus golpes son mortales. Procura mantener a todos tus miembros cercanos a los mil puntos de vida y ayúdate de la magia de invocación, pero no le ataques con Veneno o Gravedad porque no servirá de nada.





TRAGEDIA EN LA CIUDAD OLVIDADA

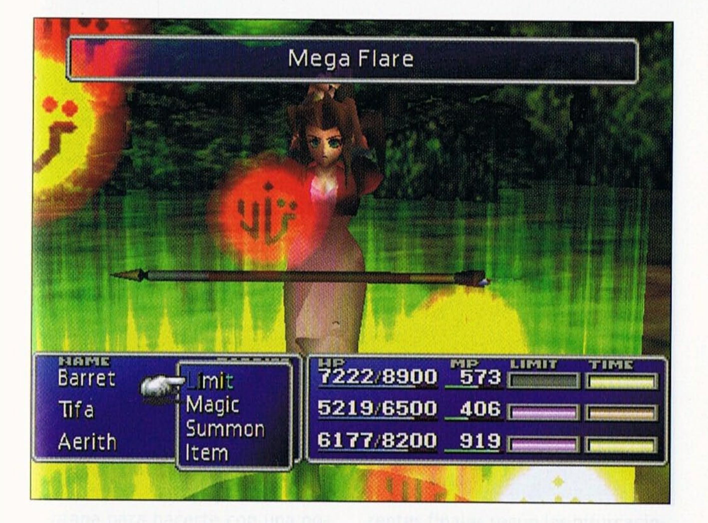
Cuando despiertes, visita todas las casas del pueblo y después monta en el Potrillo. Tu siguiente destino es Ciudad Huesos, en el Continente Norte. Habla con el capataz y elige la primera opción dos veces. Coloca tandas de cinco hombres para que excaven a la izquierda de la cabaña en forma de calavera y provoca la explosión; así conseguirás el Arpa Lunar.

Sube a la parte de arriba de las excavaciones y entra en el Bosque Dormido. Persigue a la luz roja que verás aparecer y desaparecer entre la vegetación y obtendrás la materia Kjata. Avanza hasta que llegues a un viejo tronco y coge el Anillo de Agua que hay bajo él. Pasa por encima del tronco y avanza hasta que te encuentres en el mapamundi. Vamos a la Ciudad Olvidada.

En la encrucijada, toma el camino de la izquierda. Dentro del edificio de piedra hay un punto donde salvar la partida y un cofre con una Fuente Magia dentro. Sal del edificio y déjalo atrás. Sigue el camino que va hacia el Este, baja las escaleras y avanza hasta que veas un cofre. Regresa a la encrucijada y toma el camino de en medio. Entra en el edificio en forma de concha y sube la escalera en espiral hasta que veas la materia Cometa en el suelo. Cógela, regresa al cruce de caminos y toma el de la derecha. Llegarás a una zona llena de edificios en forma de concha. Ve hacia la derecha y luego al Norte para entrar en el edificio que hay delante de ti. Sube hasta lo más alto y coge la Fuente Guardia. Ahora ve a la otra casa en forma de concha, la que está a la derecha del camino principal. Coge el elixir de la planta baja y sube por las escaleras. Cuando te aproximes







a las camas aparecerá una ventana de opciones. Elijas la que elijas debes terminar cogiendo la materia amarilla y yéndote a dormir. Regresa a la encrucijada de caminos por última vez y avanza por el de en medio. Entra en el edificio en forma de concha y baja por los escalones azules hasta el final. Ahora tienes que llegar hasta Aeris saltando de pilar en pilar con Cloud.

Tras la dramática escena, Jenova volverá a las andadas contra tu grupo. Es imprescindible que equipes a uno de tus personajes con el Anillo de Agua que cogiste, ya que si no estas perdido ante el ataque Aqualung de Jenova. Equipa también la materia Habilidad Enemiga y así podrás hacerte con esta poderosa magia. Utiliza a Titan y Tierra para dañarle y también Cometa, Bahamut y Kjata.

EL VALLE DE CORAL

Ve a la izquierda y sigue a Sefirot hacia el Norte y luego al Este, por el camino que antes no podías cruzar. Abre el cofre que verás a tu izquierda y luego sube por la estructura en forma de concha y entra en la cueva que verás al final.

Ahora tienes que escalar la montaña para poder coger todos los objetos, así que pon atención a las direcciones: ve a la izquierda y súbete al segundo saliente del muro. Opción superior, luego inferior y abre el cofre. Opción inferior, superior y salta al otro lado. Derecha, opción inferior, y salta abajo para llegar al segundo cofre. Sube, opción inferior, opción superior. Camina hasta el saliente con el tercer cofre y elige la opción superior. Coge el Megaelixir de dentro del cofre, vuelve al saliente y elige la opción inferior para saltar al Oeste. Ve a la izquierda, sube y ve de nuevo a la izquierda hasta que llegues a la escalera. Baja por ella (opción inferior) y coge la materia que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando te aproximes a la escalera subirás automáticamente al saliente en el que estabas. Elige la primera opción y subirás toda la escalera. Cuando estés arriba, ve a la derecha y entra por la abertura del muro Norte. En la siguiente habitación abre el cofre (Fuente Poder) antes de salir por la abertura del Noroeste. Una vez en el mapamundi, manténte caminando hacia el Este hasta que una abrupta curva

te haga torcer hacia el Oeste. Tras las montañas se encuentra la Posada de Icicle. Camina hasta el final del pueblo y habla con el hombre que hay cerca de los árboles. Elige la opción superior. Para evitar el golpe de Elena, muévete hacia la izquierda en cuanto termine de hablar (si te golpea no te preocupes, no tiene trascendencia en el juego salvo que aparecerás en una de las casas de la aldea). Vuelve a la entrada del pueblo y entra en la casa que hay a la derecha. Habla con el chico que hay en la habitación trasera y examina el snowboard. Ahora ve a la posada, sube al primer piso y examina la ventana para hacerte con una poción-X bastante bien oculta. Sal de la posada y entra en la casa que hay arriba a la derecha. Coge los objetos del cuarto trasero y examina el mapa que hay en el muro. Cógelo. Finalmente, ve a la casa de la izquierda, la que está justo a la derecha de la tienda de armas. Baja al sótano y coge el Éter Turbo por el camino. Examina la maquinaria y aprenderás algunas cosas más del origen de algunos personajes del juego. Cuando hayas comprado todo lo que creas que vas a necesitar, dirígete a la parte superior del pueblo y prepárate para un emocionante descenso en snowboard.

LA MONTAÑA DE GAEA

No te preocupes por coger todos los globos (realmente no sirven para nada) y céntrate en controlar tu descenso. El recorrido tiene diferentes finales según las bifurcaciones que tomes mientras desciendes, así que para simplificar nos centraremos en uno de ellos. Coge la bifurcación izquierda dos veces y acabarás en un bosque blanco. Desde aquí es muy difícil indicar con exactitud el camino, ya que







hay multitud de sitios interconectados. Como la mayoría de ellos no contienen cosa alguna que puedas ser de interés, nos ceñiremos al camino más rápido para salir de este laberinto nevado (no obstante, si tienes tiempo puedes explorar el resto de localizaciones). Tu objetivo es llegar a la marca roja que aparece en el mapa que te llevaste de la posada. Desde donde has caído, ve a la derecha (no olvides tocar el lago), continúa a la derecha en la siguiente pantalla y sube hacia arriba en la encrucijada de las montañas. Luego hacia la izquierda y estarás a salvo.

Una vez en la cabaña de Holzoff sube las escaleras y habla con el hombre. Elige dos veces la opción inferior. Sal de la casa y tus amigos te estarán esperando. Habla con cualquiera de ellos y luego ve hacia el Norte. El termómetro que aparece en pantalla mide tu temperatura corporal, que debes mantener lo más constante posible mientras asciendes por la ladera de la montaña. Para ello, debes golpear repetidamente la tecla (si desciendes por debajo de 27° estás perdido). La dificultad estriba en que sólo puedes incrementar la temperatura mientras te encuentras

en uno de los salientes, así que asegúrate de que te encuentras bien caliente antes de comenzar a ascender un nuevo tramo. Sube por todos los salientes orientándote mediante las banderas rojas hasta que llegues a la entrada de una cueva. Ve al Norte, sube las escaleras y sal por la salida del Sur. Norte, Este y cruza sobre el puente de hielo que hay en la tercera caverna. Avanza hasta lo alto del pasaje (es difícil porque casi no se ve al personaje) y mueve la bola. Ve al nuevo camino que ha despejado la piedra y tira hacia el Norte hasta que veas una salida. Mantén de nuevo constante tu temperatura mientras asciendes por la segunda pared (arriba, derecha e izquierda) y llegarás a una nueva caverna con varios agujeros en el suelo. Coge el Elixir del cofre y ve a la derecha. Avanza por el camino que da la vuelta al macizo y entra en la parte superior de la caverna anterior. Para acabar con los Icicles (los carámbanos gigantes) y sus acompañantes murciélagos ataca directamente a los jefes, que tampoco dan demasiados problemas. Cuando caigan los cuatro, rellenarán los huecos que había en la caverna inferior. Coge el Megaelixir del cofre que hay a la derecha y tírate abajo. Coge el otro cofre (ahora ya puedes gracias a los carámbanos) y sal por la izquierda. Sigue todo recto, dobla por el macizo, pasa la puerta que habías visto en un lateral de la habitación de los carámbanos y llegarás a una nueva ladera que tienes que escalar (derecha, sube por la izquierda, arriba). Arriba te espera la entrada a otra cueva. Examina el lago luminoso y recuperarás todos tus puntos de vida y de magia (si tienes algún personaje muerto, revivirá). Sal por la derecha y baja. Cuando llegues a la parte inferior del pasillo de atacará Schizo, un dragón de dos







cabezas. La cabeza de la derecha (la de escamas) escupe Fuego, mientras que la de la izquierda (con cuernos) escupe Hielo. No utilices Veneno ni invoques a Kjata. Utiliza Fuego y Hielo de manera inversa con las cabezas (por ejemplo, ataca a la izquierda con Fuego) y no se te ocurra utilizar tampoco Gravedad. El ataque más poderoso del Schizo es un Terremoto de nivel 3 que hará la friolera de 1.400 puntos de daño a todos tus personajes. Regresa al manantial, cura tus heridas y baja por donde estaba el dragón (no tengas miedo). Escala el muro helado hasta la cima y luego desciende por la izquierda hacia el cráter.

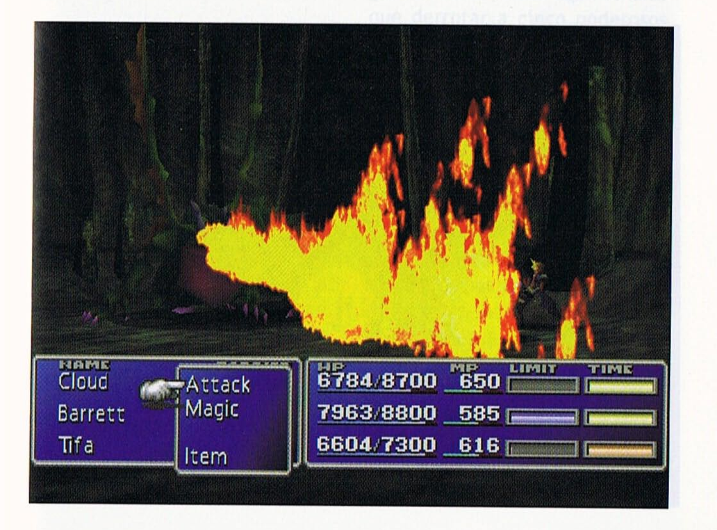
EL CRÁTER Y LA PRISIÓN DE JUNON

Coge la materia Neo-Bahamut que está cerca del borde de la pantalla. Luego ve a la izquierda, habla con los dos hombres embozados (y coge los objetos que dejan al evaporarse) y detente frente a la corriente verde. En tu descenso al interior del cráter te encontrarás tres barreras creadas por corrientes de energía mágica. He aquí el método para pasarlas: espera a que se calme el viento antes de pasar, y en la segunda barrera debes además esperar a que la energía esté en su punto más bajo. Tras las barreras te espera Sefirot, o mejor dicho, una nueva versión de Jenova que te atacará en cuanto el villano lo ordene. Jenova intentará Silenciar a tus personajes y acto seguido atacarles con la Luz Roja y el Viento Tropical. Utiliza el Aro de Dragón para evitar el daño del fuego y lanza Cometas y Lento sobre Jenova. Invoca a tus más poderosos aliados (los dos Bahamut) y habrás ganado el combate sin demasiadas bajas. Dale la Materia Negra a Red XIII o a Barret para que la guarde y

después habla con Tifa. Dirígete hacia el Norte (coge la materia amarilla) y abre el cofre. Si sigues hacia el Norte llegarás a la tercera barrera, en la que además de viento y energía verde hay relámpagos. Espera a que el aura decaiga, la energía decrezca y haya una pausa entre relámpago y relámpago. Cuando la hayas pasado avanza por el camino y llegarás a una réplica de Nibelheim. Cuando controles a Cloud, habla con Sefirót y luego con Tifa dos veces.

Cuando controles a Barret en la prisión de Junon, sigue a Tifa mientras los guardias se la llevan. Pelea contra los dos guardias y no te preocupes por no poder abrir la puerta de la cámara de gas de Tifa. Ve hacia el aeropuerto, es decir, sal de la habitación y ve a la derecha. Cuando Arma salga del mar, ve a la izquierda hasta que llegues finalmente al aeropuerto. Corre hasta el centro de la plataforma y examina la caja amarilla. Desde el nivel superior, ve a la derecha.

Cuando controles a Tifa, realiza los siguientes movimientos para zafarte de las correas que te mantienen atado a la silla: pies, pies, cabeza,



pies + cabeza, cabeza + brazo izquierdo, brazo izquierdo. Cierra la espita de gas que hay a tu izquierda y espera a que Arma te proporcione una salida... de emergencia. Sal por el agujero, desciende por la pared del edificio y corre por encima del enorme cañón que tienes a tu izquierda. Abofetea a Escarlata y espera a que Barret te rescate con Viento Fuerte.

Como Tifa, habla con todos los miembros de la tripulación y luego dirígete a la sala de Operaciones y habla con el hombre que encontrarás aquí. Regresa a la sala de control y habla con el timonel. Elige la opción superior y prepárate para pilotar a Viento Fuerte. Tu próximo destino es Mideel, en el continente del Sur. Aterriza en la hierba y entra en el pueblo. Haz todas las compras que quieras y luego ve a la parte Norte de la aldea. Cuando controles a Cid, ve a la sala de Operaciones de Viento Fuerte y forma un nuevo equipo. Ahora tienes la opción de hacerte con las cuatro Materias Enormes que intenta recolectar Shinra, pero ten en cuenta que esta parte del juego es completamente







optativa. Puedes acabar el juego igual si no consigues ninguna Materia o si simplemente decides no molestarte en buscarlas.

LAS CUATRO MATERIAS ENORMES

La primera Materia Enorme se encuentra en el reactor de Mako de Corel del Norte. Coge el Viento Fuerte, dirígete hasta allí y camina por las vías hasta que llegues al reactor. Cuando termines con los guardias que te saldrán al paso, prepara tus dedos para golpear las teclas rápidamente: tienes 10 minutos para mover la palanca de la vagoneta, saltar al último vagón del tren y conseguir llegar al primero. Parece fácil, pero no lo es, así que ahí van algunos consejos: intenta subir al vagón del tren lo antes posible golpeando con celeridad las teclas (deberías tardar unos 25-30 segundos como mucho). No utilices hechizos de invocación contra los enemigos porque son muy lentos y te harán perder mucho tiempo. No accedas al menú de inventario a no ser que sea imprescindible, porque el tiempo sigue corriendo incluso aquí. Tendrás que derrotar a cinco poderosos enemigos y luego frenar el tren a tiempo antes de que se estrelle. ¡Enhorabuena si lo has logrado! Ya tienes la primera Materia Enorme y los habitantes de Corel, agradecidos, te darán la superpoderosa materia Ultima. No obstante, si no has logrado parar el tren, puedes comprar la materia Ultima a un chaval del pueblo por 50.000 gils (te lo aconsejamos).

Ahora tienes que ir a Fuerte Cóndor (el pueblo del pájaro). Sube a lo alto de la torre y habla con el hombre de la habitación que tiene una puerta cerrada. Tienes que impedir que los ejércitos enemigos lleguen a la cima del monte donde

duerme el Cóndor. Es una batalla bastante sencilla donde debes colocar tus unidades de manera estratégica: coloca los volquetes como avanzadilla para que debiliten al enemigo antes de que lleguen a combatir con tus tropas. Los defensores deberían estar en la parte superior, los atacantes y luchadores en la inferior y las catapultas en los flancos. Coloca unos cuantos médicos distribuidos por todo el territorio y no tendrás mayor problema. Cuando hayas ganado, abre la puerta cerrada. Coge la materia Fénix y habla con el hombre del sombrero blanco que hay en la habitación de abajo. Ya tienes dos Materias Enormes en tu poder.

Regresa a Mideel, habla con Tifa, sal fuera y combate al enorme Dragón Negro que ha hecho acto de presencia. Es bastante fácil hacerle huir con toda clase de invocaciones e incluso ataques físicos. Cuando vuelvas a jugar con Tifa, habla primero con el Cloud situado al Norte. Habla con él de nuevo. Cuando alcances el "centro" de la mente de Cloud, habla con el Cloud de la izquierda, y luego con el que está sentado en las escaleras de la derecha. Ahora habla con

el Cloud niño y mira por la ventana. Habla con el Cloud sombra y finalmente con el Cloud real para regresar a Mideel. Habla con Cloud una última vez.

El reactor submarino de Junon es nuestro siguiente objetivo. Baja por la calle principal de esta ciudad hasta que llegues a un punto donde veas a un capitán haciendo desfilar a sus hombres. Baja por el pasaje cuando salgan corriendo hasta que veas la puerta número "1". Entra en el ascensor, acaba con los guardias y baja. Sal del ascensor y avanza hasta que veas otro. Baja por él y ve hacia el Norte (ahora estás en un túnel subacuático) hasta que llegues a la planta de Mako. Examina la luz roja del muro y se vaciará la cámara de agua. Al salir, gira a la izquierda y luego arriba hasta que llegues a una habitación llena de soldados de Shinra. Acaba con ellos, ve hacia la derecha y te atacarán dos guardias más. Entra por la puerta de tu derecha y verás una habitación llena de maquinaria. Ve con Cloud a la derecha y prepárate para combatir contra un robot gigante dividido en tres partes distintas. Puede aprisionar con sus brazos a dos personajes a la vez, quienes reciben 1/3 del daño de tus ataques contra el robot. Si el tercer personaje muere mientras los otros dos están aprisionados, has perdido la batalla. Por lo tanto, destruir sus brazos es prioritario, pero ten en cuenta que cuando alcanzas a cualquiera de ellos, rotan y cambian de posición (Que no te despisten). Por si fuera poco, el robot tiene un terrible láser que causa más de 1.600 puntos de daño a cada uno de tus personajes. La invocación del Fénix es especialmente útil contra este enemigo, ya que así lo dañas y al mismo tiempo revives a tus compañeros muertos. Atácale también





con el poder de los Rayos (y por supuesto con Rahmu).
Ve a la derecha para entrar en el submarino, pero no olvides coger las Escamas de Leviatan que hay en un cofre a la izquierda. Acaba con la tripulación del submarino y guíate con el sonar para evitar las minas y destruir el submarino rojo. La clave está en controlar la velocidad para no chocar y en no perder de vista al submarino de Reno. Una vez hundido hay que recuperar la Materia Enorme, así que sumérgete y busca los restos en las costas cercanas al Templo de los Ancianos, en la parte Sur y central del mapa.
La cuarta Materia Enorme se encuentra en el aeropuerto de Junon, pero no puedes evitar que la transporten, así que dirígete a Ciudad Cohete y ve a la rampa de lanzamiento. Sube por las escaleras cargándote a todos los soldados de Shinra que te salgan al paso y te enfrentarás a otro de los Turcos: Rude. Usa ataques físicos directos para dañar a Rude y a los soldados que le acompañan y ten cuidado con su golpe especial, la chispa, que utiliza hasta tres veces por turno. Entra en el cohete, abre la puerta situada al Norte y entra en la sala principal. Cuando el cohete se eleve, ve a la derecha y sube la escalera que hay en la siguiente habitación. Examina la Materia Enorme y elige la opción superior. Introduce el siguiente código: derecha, izquierda, abajo, abajo. Coge la Materia y regresa a la habitación de entrada. Baja las escaleras y quítale los escombros de encima a Cid. Sigue a Shera hasta la siguiente habitación (en realidad una cápsula de escape).

REGRESO A LA CIUDAD OLVIDADA

Regresa hasta el Cañón Cosmo a bordo de Viento Fuerte y sube hasta el observatorio para hablar con





Bugenhagen. Toca cualquier Materia Enorme y escoge la opción inferior para volver a Viento Fuerte. Ahora debes dirigirte al continente Norte, a la Ciudad Olvidada. En la encrucijada de caminos, ve por el de la izquierda y síguelo hasta la cámara donde estaba el cristal azul. Camina todo hacia la derecha y aparecerás en las escaleras superiores. Ahora necesitas la Clave de los Ancianos para activar el cristal, así que coge el submarino y dirígete al continente Norte. Sumérgete y en uno de los recodos verás (bastante bien oculta) la Clave. Regresa al cristal azul y una vez que Bugenhagen haya activado la cascada, camina de nuevo hacia él. Sal de la Ciudad Olvidada y monta en Viento Fuerte. Busca un buen sitio en la playa cercana a Midgar y prepárate para uno de los combates más desequilibrados del juego: tu equipo contra Arma. Comienza lanzando Lento al monstruo y utiliza la magia (los ataques físicos no le hacen prácticamente nada) del Rayo o de Ultima. También las Habilidades Enemigas y las invocaciones de todo tipo. Cuando Arma esté bajo de puntos de vida, se abrirá una cavidad en su pecho y comenzará una cuenta atrás que hará entre 1.500 y 3.500 puntos de daño a tus personajes, a menos que mates a Arma en menos de tres turnos.

Dirígete con Viento Fuerte al Cráter del Norte y cambia luego el rumbo hacia Midgar. Cuando dejes el paracaídas, habla con todo el mundo y baja por las escaleras. Baja por la otra que tienes enfrente hasta el final, ve a la derecha, espera a que el suelo ceda y sube por las tuberías rojas para luego dejarte caer por el conducto. Sube por las escaleras y métete en el túnel del tren. Ve al Norte y te encontrarás con el trío calavera: Elena, Reno y Rude con ganas de





camorra. Has de saber que el Rayo cura a Elena, el Hielo a Reno y el Fuego a Rude. Rude tiene además un puñetazo que hace 2.000 puntos de daño mientras que Elena puede Confundir a cualquier personaje con sus Besos haciendo que ataque a sus compañeros. El envenenamiento con Bio es el arma más efectiva contra estos villanos.
Cuando acabes con ellos ve hacia el Sur, coge una buena provisión de Eteres matando algunas criaturas y regresa al Norte cuando estés preparado. Cuando llegues a la bifurcación toma el camino de la izquierda, sube las escaleras y ataca a la Bestia Orgullosa de Heidegger y Escarlata. Destruye primero su armadura para poder hacer más daño al torso. Ten cuidado con su ataque láser porque puede acabar con tu grupo de un disparo (1.100 de daño a todos los miembros). Los conjuros de invocación funcionan muy bien, al igual que los límites de Barret (Haz del Satélite) y el conjuro Cometa.
Sube las escaleras que hay al Norte sin entretenerte y ve a la derecha. Aquí esta Hojo, que atacará a tu equipo en cuanto hables con él. Hojo puede utilizar una cápsula para crear a dos monstruos genéticos que volverán a aparecer cada vez que los mates. Así pues, concéntrate en acabar con Hojo en lugar de perder el tiempo con estos bichos. Cuando parezca que está vencido, mutará en un enorme monstruo con dos manos que atacan de manera independiente y que pueden regenerarse. Concentra los ataques en el tronco del jefe y asegúrate de que vas equipado con alguna Cinta porque puede Silenciar y Confundir a tu grupo. Por último, la forma final de Hojo (una especie de serpiente con forma humanoide) te atacará con Lento y un ataque físico múltiple que envenenará a todo aquel que







toque. Ataca con rapidez y utiliza los conjuros de invocación y habrás eliminado la amenaza de este malvado científico.

DESCENSO A LOS INFIERNOS

No tengas prisa por entrar en la Cueva Norte: es el lugar más peligroso que has visitado en todo el juego, así que mide tus fuerzas y piensa si tu equipo es lo suficientemente poderoso. Un consejo es que antes de bajar al cráter te dediques a aumentar tus habilidades con la materia y a perfeccionar el combate. Dentro te esperan enemigos muy poderosos que pueden acabar con tu equipo con un simple ataque. Cuando te sientas lo suficientemente fuerte como para afrontar este reto, habla con todos tus amigos y baja por la escalerilla de Viento Fuerte. Ahora ya no hay marcha atrás: tienes que acabar definitivamente con Sefirot. Dirígete al Sudoeste y en la pantalla siguiente coge la opción inferior para seguir bajando por las escaleras. Ahora verás la entrada a una caverna que lleva de regreso a la primera zona, así que no la utilices a menos que quieras

regresar (¿tan pronto te has arrepentido?). Ahora ve descendiendo símplemente por el camino en espiral y no olvides el primer cofre con el cristal. En la siguiente zona encontrarás numerosas plataformas por las que puedes ir saltando para coger los objetos de los cofres. Primero, ve a la derecha y baja por los "escalones". Coge la Fuente Guardia y dirígete al segundo cofre (no explores el filo del saliente que hay bajo el cofre que acabas de abrir o saltarás hasta el fondo y tendrás que subir de nuevo). En el segundo cofre hay una Fuente Mente. Sube a la plataforma que tienes a la izquierda, camina en esa dirección y salta dos plataformas. Luego camina hacia la derecha, salta y a la izquierda encontrarás otro cofre con un Elixir. Desde aquí, camina hasta la siguiente plataforma, ve a la izquierda, y salta para hacerte con una Fuente Poder. Si vas a la izquierda encontrarás una materia (Absorber Puntos de Golpe) nada más pasar la roca. Finalmente, salta abajo, ve a la derecha, sube a la plataforma para llegar de nuevo hasta arriba.

Si vas hacia el Sur en la parte inferior de la pantalla llegarás a una caverna llena de agujeros en las paredes. Camina a la derecha hasta que caigas un nivel y luego a la izquierda para encontrarte con otro cofre. Ve al filo de esta plataforma, vuélvete y salta a la plataforma superior. Dirígete hacia la izquierda hasta que caigas, luego a la derecha y entra en el agujero presionando la tecla de dirección hacia arriba. Verás un cofre con un Megaelixir. Sal fuera, camina hacia la izquierda y caerás otro nivel. Ve a la derecha (otro cofre), luego a la izquierda y entra en el agujero. Mientras caminas por el sendero adyacente, abre el cofre que hay a tu izquierda (Fuente Guardia) y entra en el agujero que hay un poco más arriba (cofre con Fuente Poder). Sal del agujero y continúa saltando hasta que alcances una abertura que te devolverá a la parte superior de la pantalla. Para volver a bajar hasta el fondo, ve hacia la derecha hasta que caigas, luego a la derecha de nuevo (caerás otra vez) y entra en el agujero. Avanza y entra en el siguiente agujero. Presiona a la izquierda para caer por él. Luego camina hacia la derecha hasta que caigas y a la derecha para caer de nuevo.

Desciende por las dos estalactitas y te reunirás con tus compañeros. Ahora tienes que decidir si continúas el descenso por el camino de la derecha o por el de la izquierda.





EL CAMINO DERECHO

Si lo tomas, te encontrarás sobre una columna de piedra. Bájala y llegarás a una grieta en medio del camino. Coge la opción superior para continuar o la inferior para regresar. A la derecha tienes un cofre con un Aro de Mitrilo y a la izquierda un Elixir (bendito sea a estas alturas). Al llegar abajo te encontrarás en una gran caverna donde encontrarás un Megaelixir (abajo), una Fuente velocidad (en medio del camino principal) y un Tetra Elemento a la derecha de la entrada. Dirígete al Nordeste para salir. Desciende por el esqueleto gigantesco y llegarás a una habitación con un enorme y brumoso agujero en el centro. Recórrela en el sentido de las agujas del reloj. Un poco antes de llegar al cofre verás un hueco que en realidad es la salida del Camino de la Izquierda. Si entras podrás recorrerlo al revés y recolectar todos los objetos como si hubieras entrado por él desde el principio. Si no entras, sigue recorriendo la habitación circular hacia la izquierda y aproxímate hasta el comienzo de la escalera de piedra. Desciende y te reunirás con tus amigos tus amigos. Vamos con el Camino Izquierdo y luego nos encontraremos de nuevo en este punto.

EL CAMINO IZQUIERDO

En esta habitación tus amigos te preguntarán si quieres recorrer la ruta superior o la inferior.

Si escoges la superior, salta y corre hacia la derecha. Cuando no puedas continuar más, presiona la tecla de dirección hacia arriba y saltarás. Desde aquí dirígete hacia la derecha para hacerte con un cofre (Fuente Magia). Salta de nuevo a la primera rama, ve a la izquierda y luego al Norte. Cuando llegues al

extremo, Cloud saltará a las rocas más próximas. Camina hacia el Norte por el sendero y Cloud se sumergirá en el agua y aparecerá en el otro extremo de la pantalla. Si vas a la izquierda y luego al Norte acabarás junto a un cofre. Luego a la derecha (Este, Norte) para llegar a una nueva zona. Desde aquí, dirígete a la derecha y encontrarás un cofre; luego coge el camino superior y tira todo a la izquierda. Si caminas un poco hacia el Norte verás otro cofre, y a la derecha del cofre hay una roca bastante grande. Ponte frente a ella y verás un camino que sube hasta lo más alto de la piedra (materia Escudo). Cógela y ve a la izquierda. Presiona la tecla de dirección hacia abajo para descender de la roca. Cloud se sumergirá en el agua y aparecerá junto a un cofre. Vuelve a sumergirte en el agua (abajo) y una vez que estés en el otro extremo de la pantalla ve hacia el Sur y luego al Este. En esta nueva zona ve a la izquierda. Luego al centro de la pantalla y al norte (hay una materia semioculta). Ahora al Sur y luego al Este. Verás una franja de oscuridad que oculta otra materia. Oeste, luego Norte y entra por la puerta de la caverna para reunirte con tus amigos.

Si has escogido la ruta inferior, salta de la columna donde te encuentras y abre el cofre que tienes a tu izquierda. Ve a la derecha y salta las dos columnas de piedra hasta que veas un cofre (Elixir). Regresa al primer cofre y presiona contra la parte inferior de la plataforma. Caerás en una columna con un tercer cofre (Poción-X). Dirígete al Sudeste. En la siguiente pantalla, salta las dos columnas de piedra y ve a la izquierda (cofre con Éter Turbo). Sigue el camino hacia el Este y luego al Norte. Hay otro cofre con una Vacuna dentro. Oeste, sigue el camino que va al Sur y luego salta a través de las columnas. Cuando alcances la parte inferior de la pantalla ve al Sur.

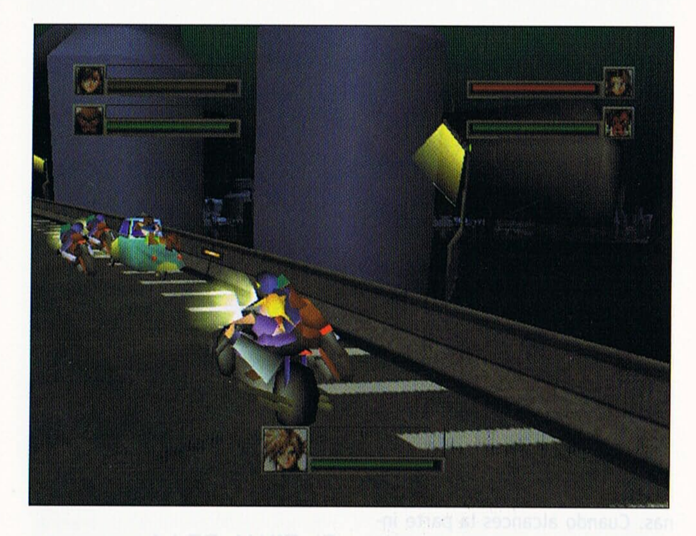
En esta zona ve a la derecha y presiona en dirección hacia abajo para saltar a un pequeño saliente. Debajo hay otro saliente mayor con un cofre (Poción-X). Ve hacia la izquierda por el puente de piedra, baja un nivel y continúa hacia la derecha hasta que veas una especie de escalones de piedra. Baja por ellos y verás un cofre a la izquierda que contiene un Éter Turbo. Si caminas hacia la izquierda caerás en un saliente inferior. Verás un bola flotando en las proximidades; para hacerte con ella (en realidad es la materia Mega Todo) salta desde el saliente pequeño al grande y cuando estés junto a la bola golpea repetidamente la tecla "derecha" y coge la materia. Camina hasta el final del saliente (no olvides abrir el cofre), dirígete hacia el Sur y salta a la zona inferior. Manténte dirección Sur hasta que llegues al punto de reunión.

EL FINAL DE LA AVENTURA

Habla con todos tus compañeros y luego acércate a los escalones de piedra. Selecciona la opción superior y forma un nuevo grupo. Salta







de roca en roca y en la segunda pantalla dirígete hacia la roca central, donde te espera la última encarnación de Jenova dispuesta a matarte de una vez por todas.

Jenova tiene tres partes principales: los dos brazos y el tronco. Comienza el turno usando Lento en Jenova y rápido en ti mismo. Luego comienza a utilizar los conjuros más poderosos que tengas con la materia Habilidad Enemiga (Aqualung, Trino). Los Cometas de tercer nivel son imprescindibles, al igual que Ultima. Cuando estés a punto de matarla, aparecerá un mensaje informándote de que tienes cinco segundos para acabar totalmente con ella o lanzará el conjuro Ultima y se habrá acabado todo para ti, así que reserva algún conjuro o límite poderoso para el final.

Pero no creas que esto acaba aquí: forma un nuevo equipo y prepárate para combatir a Sefirot hasta la muerte. Dependiendo del desarrollo de la batalla contra Jenova, el juego te pedirá que formes hasta tres grupos distintos de luchadores. Si en algún momento de la batalla contra Sefirot pierdes alguno de los grupos se habrá acabado la partida. Cuando aparezca Sefirot, atácale principalmente al torso, que es su

parte principal. Pero antes debes eliminar el núcleo, que regenera continuamente al torso. Ese debe ser por lo tanto tu primer objetivo. Sefirot puede curarse a sí mismo y volver a regenerar partes muertas de su cuerpo. Su ataque más temible es el llamado Ángel Caído, que reduce los puntos de vida de todo el grupo a uno.

Cuando logres terminar con él te espera algo peor aún: Sefirot mutará ante tus asombrados ojos y se convertirá en una poderosa abominación aún más poderosa que la anterior. Sefirot puede lanzar una supernova de devastadoras consecuencias (2.200 puntos de daño a cada personaje), un rayo láser (3.800 puntos de daño) y un latigazo de 5.000 puntos. También puede volar para evitar que algunos de tus personajes puedan utilizar ciertos ataques contra él. Conjura a Hades, Neo Bahamut, Odín y resto de deidades poderosas y, sinceramente, atácale con todo lo que tengas.

Cuando termines el combate, te espera todavía una última sorpresa, pero dejaremos que la descubras tú mismo (merece la pena que no te descubramos el final, ¿no crees?).



QUEEN THE EYE

La fuerza de la música

En el año 2150, El Ojo es el único dueño implacable de los dominios en que se divide la Red que tergiversa el futuro de la Humanidad.Los controladores son su mano ejecutora, administradores de la Justicia y exterminadores de cualquier vestigio de inconformidad.Dubroc era uno de ellos. Altivo, seguro de sí mismo, y servil.O, al menos, así lo creía antes de descubrir los archivos sellados de la Música, la verdadera naturaleza de El Ojo. Ahora se siente un asesino, derrumbado y loco de angustia. La muerte en la Arena será su redención. Si sobrevive, su condena.

Destellos de pensamientos olvidados, remolinos de contradicciones; verdades convertidas en mentiras, dobles mentiras travestidas en verdad; la confusa mente de Dubroc navegaba hacia la locura mientras los atronadores gritos del público ensordecían sus oídos. Todo parecía tan confuso, tan irreal. Pero no, estaba ocurriendo de verdad. Sólo los controladores habían sido bendecidos con el don de distinguir las creaciones del dios que acababa de descubrir, de los artificios maléficos de El Ojo y su más fervoroso sirviente, La Muerte Andante.

No importaba que, por casualidad, hubiese descubierto los archivos sellados de un nuevo universo llamado Música; que hubiese sido tildado de traidor, condenado a morir en la Arena. Seguía siendo un controlador: el más eficaz de todos ellos. Había descubierto la verdad de El Ojo, pero conservaba todos sus poderes y habilidades. Bien mirado, aún tenía una mínima oportunidad de ganarse su libertad.

LA ARENA

Diseñada y construida para el entretenimiento del pueblo, la Arena era una versión adaptada de los anfiteatros romanos. Antiguamente estaba suntuosamente decorada, pero ahora, al igual que el pensamiento humano, se había anquilosado.

Suspendido encima de la Arena se encuentra el Clavo, versión corrompida de la Espada de Damocles. Era la única salida, custodiada por los seis Vigilantes.

Dubroc podía dejarse matar y acabar con su agonía, o llegar hasta el Clavo y descubrir la Verdad que se esconde detrás de la Música. Optó por lo segundo.

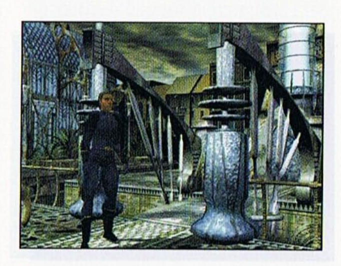
Cuando la puerta de la celda se abrió, apenas tuvo tiempo de hacerse una composición del lugar. Enseguida se le echaron encima los dos primeros guardias del Estado, simples lacayos encargados de cansar a los participantes, antes de enfrentarlos con los Vigilantes.

Dubroc estaba desarmando, así que esquivó los primeros golpes y se dirigió a un lugar seguro, donde no pudieran arrinconarle, para acabar tranquilamente con ellos. No eran más que carne de cañón para los puños de acero de un controlador.

En la parte derecha divisó el borde de la plataforma donde se encontraba, cerca de unas escaleras. Allí había un paquete de salud. Después regresó a la salida, al lado de una especie de laberinto. Exploró debajo del puente, esquivando las minas de proximidad, y pulsó un botón en la pared de la derecha. Recogió también un cuchillo que había en el suelo; su primera arma de las muchas que utilizaría a lo largo de su arriesgada epopeya.

Seguidamente, retornó al lugar de partida y entró en el laberinto. Antes de aparecer en un área abierta donde se alzaba una torre amenazadora, se hizo con una pistola. En los alrededores de la es-





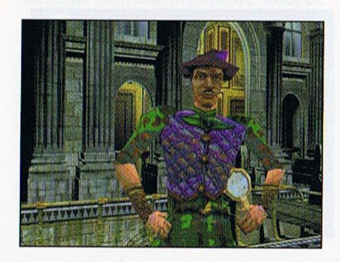
tructura se encontraba una catana y un transportador, que le llevó hasta la cima de la mencionada torre. La victoria sobre el guardia fue recompensada con un bazooka. También, uno de los monitores le permitió trazar un mapa mental de la disposición del laberinto. Con esta valiosa información en su poder regresó a él y accedió a unos escalones que daban paso a un corredor con cuchillas rotatorias, al final del cual se encontraba la llave Chakti.

Otra de las salidas conducía a una espiral donde reposaba la primera de las seis piedras de los Vigilantes, necesarias para subir hasta la cima del Clavo.

La última puerta conducía a un puente roto. Dubroc lo dejó atrás con un ágil salto y accedió a otro área despejada, de la que a punto estuvo de no salir con vida, si no llega a destrozar el cañón flotante con un certero disparo de su bazooka. Los siguientes corredores estaban plagados de armas que disparaban desde la paredes, pero un par de carreras le permitieron sortear los certeros disparos. Las escaleras descendentes llevaban al primero de los Vigilantes: Angel.

Dubroc utilizó su pistola para acabar con ella. Pudo así acceder a la caja que contenía la segunda de las piedras. También, detrás de unas columnas, recogió un paquete de salud y pulsó un botón que abría las puertas principales.

Al final de unas largas escaleras esperaba el segundo enviado, Ninja. La mejor forma de acabar con él consistía en apoderarse del rifle que había en la sala, y descargarlo contra el siniestro enemigo. Después de unos certeros disparos, el ninja se desdobló en un Ninja Rojo y un ninja fantasma, al que no podía dañar. Dubroc tuvo que esperar un poco hasta que éste volvió a convertirse en el Ninja Negro, momen-



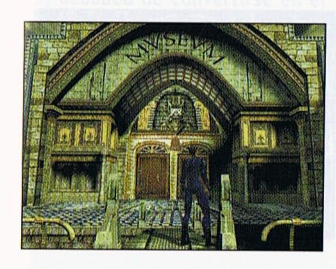


to que aprovechó para terminar definitivamente con él.
Salir de la Arena iba ser más difícil de lo que parecía...

EL CLAVO

Tras recoger la piedra y pulsar otro botón, cruzó un puente y llegó hasta las inmediaciones de El Clavo. Se dejó caer hasta que divisó un nuevo escenario repleto de jaulas. Encontró otro botón que desactivaba los cañones situados cerca del puente, junto a un paquete de salud. También rondaba por allí Insectoide, un experimento genético de El Ojo, mezcla de humano y mantis religiosa. Dubroc esquivó ágilmente el primero de sus proyectiles, acabó con él y recogió la piedra que se escondía en la caja del insecto. Después regresó por donde había venido y traspasó la zona donde había desactivado los cañones. Un pulsador le permitió anular el campo eléctrico que bloqueaba la salida a esta zona.

Dubroc no podía creerlo: ¡estaba sudando! Acostumbrado a hacer frente a sus enemigos de forma rápida, implacable, aún no se había hecho a la idea de que el cazador se había convertido en presa. Iba a tener que gastar hasta su último vestigio de energía para salir de allí.
Algo mareado, regresó a la zona de las jaulas y se escurrió por un largo corredor custodiado por otro cañón flotante, que destruyó con el bazooka. Al final del camino divisó tres marcas en el suelo que delataban la posición de una trampa de fuego. Dubroc se acercó sigilosamente, esperó a que la primera llamarada se extinguiese, y rodó para avanzar hacia la siguiente trampa. Repitió el proceso varias veces hasta que localizó una escopeta y otro pulsador. Al otro lado le esperaba un amenazador pantano. Según los controladores más veteranos, nadie había escapado de allí con vida.





El pantano era la guarida del Esqueleto. Dubroc no tardó mucho en encontrarle, pero no hay peligro que no pueda superarse con una buena escopeta. Así impidió que el monstruo retornase a los lodos tóxicos y se regenerase. El ritual de exploración habitual termino con la ansiada piedra y un paquete de salud en su mochila.
Tuvo que utilizar su bazooka para deshacerse de otro robot flotante y recuperar munición para este arma. Una palanca abrió la puerta que daba acceso a los dominios del Cyborg. Dubroc utilizó el bazooka, ya que era el único arma que podía hacerle daño, hasta que destruyó uno de sus brazos. El joven mantuvo una encarnizada lucha, esquivando con pericia sus cohetes. Afortunadamente, por la zona se escondían varias municiones y paquetes de energía. Cuando el Cyborg se convirtió en un amasijo de chatarra, el ex-controlador regresó a la sala del Ninja y activó el transportador recién regenerado. De momento, no podía acceder a la piedra del Cyborg.
Dubroc alcanzó una nueva zona cercana al Clavo. Llegó a un camino suspendido en el aire, saltó la plataforma electrocutada, esquivó una cuchilla giratoria, y subió hasta una columna que disparaba bolas de plasma. Otra nueva plataforma con idénticos peligros llevaba hasta un segundo plato electrificado.
Al final del camino se encontraba la plataforma del Cyborg, donde reposaba su piedra-llave. Un nuevo botón desactivaba la trampa de las torres, cerca de la sala del Ninja. Antes de entrar en ese nuevo lugar, se dirigió hacia una especie de saliente en la plataforma. Desde allí se divisaban tres nuevas plataformas suspendidas. Dubroc fue saltando de torre en torre hasta que se encontró con Tycho, el primero de los desconcertantes pobladores









de los psicodélicos dominios gobernados por El Ojo. Éste le entregó la misteriosa llave Chakta. ¿Sería ésta la que abría la salida, o se trataba de una trampa?
Lo único que, de momento, podía hacer, era regresar a la sala del Ninja e introducir las seis piedras en el dial preparado para ello, ya en la base del Clavo.
Un ascensor lo llevó hasta lo alto del sitial, custodiado por el misterioso Blade, al que tuvo que hacer frente sin armas. Una vez derrotado, colocó la llave Chakta -¿o era la llave Chakti?- en el centro de la sala; acababa de convertirse en el primer ser humano que escapaba de La Arena.
Triste consuelo. Estaba claro que El Ojo no iba a ofrecerle la libertad tan fácilmente...

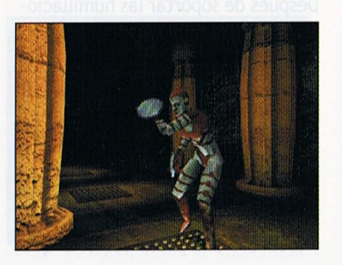
LAS OBRAS

Su implacable destino o, mejor dicho, el destino trazado por El Ojo, lo llevó hasta el pie del astrolabio del dominio de Las Obras, un explosivo cóctel de culturas afincadas en el Renacimiento.
Dubroc ayudó a Kepler a librarse del ataque de Aligheri y Cosimo, lo que le permitió obtener la piedra del viejo conocimiento. Recogió también el espejo roto que se le había caído al príncipe, y se internó en la Sala de Baile.
Allí tuvo la oportunidad de encontrarse con la Baronesa y su amante. Al terminar las presentaciones, Dubroc fue hecho preso por los guardias con cuernos que le encerraron en prisión, pues eran invencibles.
Después de soportar las humillaciones del protegido de la Baronesa escapó utilizando un barrote suelto de la verja.
Las alcantarillas estaban repletas de ratas y misteriosos tentáculos que sólo podía esquivar, pero estos molestos habitantes del subsuelo no le impidieron recorrer el laberinto y localizar una placa cubierta que

activaba algún desconocido mecanismo. La salida de las cloacas se encontraba al otro lado de una arcada decorada con cuatro atrayentes diseños. No dudó en memorizarlos para algún uso posterior. La oportunidad de sacarlos algún provecho se le presentó inmediatamente, pues nada más salir a la plaza principal se encaminó a la torre del Profesor y pulsó las palancas hasta hacer coincidir los signos que había visto en las alcantarillas. Esto activó el teletransporte que llevaba hasta la cima de la torre. Allí le esperaba el profesor Cagliari, que le dio la bienvenida y le cambió la piedra por otra más actualizada. También le contó la amenaza que recaía sobre Las Obras, y la forma del restablecer la armonía entre los dominios. A cambio de esta valiosa información, el profesor le pidió recuperar una joya de la biblioteca.
Un poco más animado por el devenir de los acontecimientos, el controlador se dirigió al Palacio de Cristal, donde recogió un martillo, un pack de salud y algunas flechas. También, en la estatua del centro de la estancia, le llamó la atención un slot con la forma de la guitarra de la Muerte. Una exploración más a fondo le permitió recuperar un par de armas. En el piso superior, también mantuvo una agradable charla con Kazan, necesitada de un misterioso pergamino. A Dubroc no le gustaba demasiado hacer de chico de los recados, pero comprendía que era lo único que podía hacer para escapar de allí.
Regresó a la plaza y le entregó la nueva piedra a Kepler. A cambio, éste le facilitaría pistas sobre los extraños objetos que se esparcían a lo largo del dominio. Dubroc cruzó el puente y se dirigió al museo.

LA BIBLIOTECA SECRETA

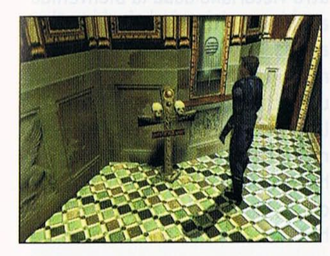
El recinto estaba custodiado por un celoso guardián que le espetó un



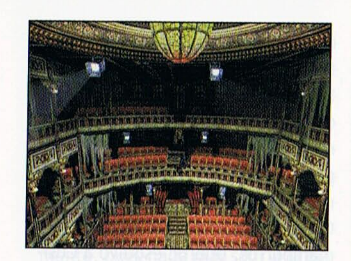


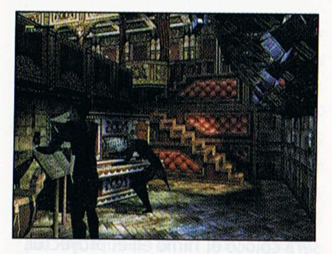
enrevesado acertijo: «Sólo los que carecen de vanidad pueden entrar". Dubroc empuñó el espejo y desvió los tres disparos del guardia, el último de los cuales abrió la entrada al museo. Encontró una película, un hacha y más curas para su maltrecho cuerpo. En la parte trasera colocó el filme en el proyector. Esto puso en funcionamiento a los juguetes. Tras deshacerse de varios de ellos, se adueñó de la llave que daba cuerda a uno en particular, y con ella activó el proyector. El vídeo musical Radio Ga Ga contenía la solución al puzzle del reloj de la parte trasera del museo. La última hora marcada por la cara del reloj del video era la solución correcta al acertijo. Así es como pudo acceder a la biblioteca secreta. En las estancias contiguas cogió una guadaña, una cimitarra y la joya. Los molestos murciélagos que le habían acosado hasta ahora no eran nada comparado con el Centinela que se materializó ante él en esos momentos. Utilizó la gran espada y la pistola para devolverlo al Más Allá. Así consiguió salir del museo, aunque el recibimiento que le esperaba en la plaza no era, precisamente, para tirar cohetes.

Como ya se había cansado de dar mamporros, Dubroc esquivó a Cosimo y Lorenzo y entró en la torre del profesor. Le entregó la gema y descubrió la forma de escapar del dominio, gracias a la guitarra de la estatua de la Sala de Cristal. Encaminó sus pasos hacia allí. En la parte trasera, le llamó la atención una losa con forma de carta de tarot. Introdujo la guadaña en el agujero y obtuvo el ansiado pergamino. A cambio de él, Kazan le entregó una piedra lunar. Ésta encajaba perfectamente en el zócalo de la plaza marcado con el número romano I. La acción produjo un ruido que inmediatamente asoció con el chasquido de las alcantarilla, cuando







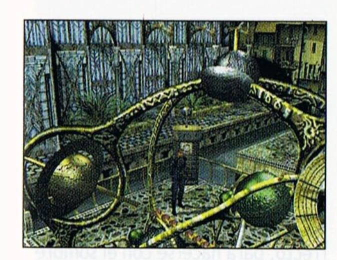


pulsó la placa. Regresó allí y descubrió que la placa estaba rota, revelando otro misterioso acertijo. La solución era el número XIII. Retornó a la plaza y pulsó los botones del zócalo en ese orden: el astrolabio se activó, y el corazón pasó a engordar su inventario. Con él en su poder, corrió victorioso a la Sala de Baile.

Ahora podía retar a la Baronesa. Dubroc se deshizo de Aligheri con ayuda de las armas arrojadizas y entró en el pasillo que llevaba al dormitorio. Colocó el corazón en el dispositivo y así pudo hacer frente a la dama. Tal como acaba de descubrir, no era mas que una de la múltiples reencarnaciones de la Muerte Andante. En un momento de descuido del Maligno, recogió la guitarra cerca de la cama y se introdujo por el espejo. Escapó justo a tiempo para aparecer de súbito en Palacio de Cristal. Con la Muerte Andante pegada a los talones, Dubroc divisó la estatua central, pero la Baronesa sello el slot, lo que le obligó a mantener un encarnizado combate. Los mandobles volaron a diestro y siniestro, las armas de fuego tronaron con furia, y la baronesa fue finalmente derrotada. Exhausto, Dubroc apenas tuvo fuerzas para introducir la guitarra en el mecanismo; el profesor le entregó una parte de la llave Jugger y le transportó a un nuevo y desconocido mundo.

EL TEATRO

El vestíbulo de un desvencijado teatro victoriano daba la bienvenida al desconcertado muchacho. En el auditorio, Mestopholies, el Ilusionista, recibió al controlador con un hechizo que lo transportó hasta la Cripta. Cuando la cabeza desmembrada del mago terminó de hablar, Dubroc exploró los alrededores. En una de las estancias se hizo con la llave de la cabeza de





Janus, lo que motivó el repentino ataque de dos zombies.
En el habitáculo principal de la cripta reposaban dos grandes cajas. Por allí encontró un palo de un tambor y un fusible. También había cuatro palancas que, al activarlas, hacían aparecer un fantasma, al que Dubroc no dudó en aniquilar. Volvió a activar las palancas, pero esta vez lo hizo en orden creciente de la escala musical. El orden correcto producía que cada pulsador repitiese las notas anteriores más una nueva. Fue así como pudo contemplar unas psicodélicas escenas de "A King of Magic", que provocaron la caída de la faz del querubín.
En la zona opuesta al teletransporte, Dubroc se fijó en un monitor donde se mostraba lo que estaba ocurriendo en el escenario. Cerca de allí, una misteriosa caja dejaba oír los lamentos de Leroy. De momento, nada se podía hacer al respecto. El controlador recogió el angelito y se introdujo en el teletransporte.
Tras el pequeño shock, Dubroc regresó al vestíbulo. Se encontró con el desesperado señor Fahrenheit; también arribó al camerino A, donde reposaba un martillo. En la alcoba de la izquierda se fijó en la orientación del prisma de la puerta. Tal como había descubierto, ese tipo de detalles eran del agrado de El Ojo. Introdujo la cabeza de Janus en la máquina de la otra estancia, y pulsó la palanca de la derecha hasta que la cara negra se colocó en ese lugar; después activó la palanca izquierda. Así pudo recoger el prisma. Esta muestra de inteligencia por parte de nuestro héroe provocó el enfado del Ilusionista, que cerró todas las puertas y lanzó contra él una horda de arañas. Dubroc las esquivó como pudo y escapó con ayuda del martillo. Arribó así a la parte de atrás del escenario. De nuevo, el útil mazo le

permitió apropiarse de una calavera, destrozando una de las tumbas que allí reposaban. Fue la última acción antes de explorar el segundo camerino.

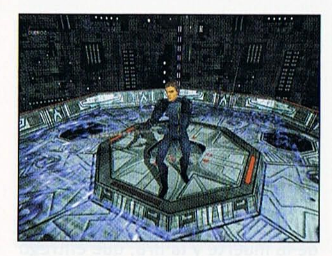
LA FUNCIÓN

Mestopholies lo esperaba en el recinto, en compañía del Hombre Serpiente. Ya acostumbrado a tanto sobresalto, Dubroc esquivó el primer ataque y se lanzó hacia el espejo. Orientó el prisma de la misma manera que en su ubicación original, y se hizo con una garra de águila, que utilizó para acabar con el monstruo. Después tuvo que eludir los ataques mágicos del ilusionista. Recogió el mecanismo del piano de la estancia recién abierta y con un ágil salto se introdujo en el armario, donde atrapó un diente de algún mecanismo giratorio. Satisfecho de haber salvado el pellejo en el último momento, regresó al auditorio. Mestopholies estaba dispuesto a acabar con él de una vez por todas, así que Dubroc tuvo que esquivar sus ataques mágicos por todo el auditorio hasta que volvió al vestíbulo. La movida visita turística por el desvencijado museo estaba a punto de dar sus frutos: Dubroc colocó la cara del querubín en el lugar correcto, para hacerse con el sombrero de Leroy, y usó la calavera en la estatua del esqueleto. Esta acción liberó al demonio Daemon junto al palo de la mano del esqueleto, que Dubroc utilizó para defenderse. También le sirvió para abrir las puertas que llevaban hasta una lente y un fusible, en un nuevo corredor, camino del auditorio. El techo del recinto se encontraba a tiro de cuerda. Se deshizo de un par de zombies, evitando los sacos de arena, y recogió un par de útiles objetos. Seguidamente colocó la lente en la bombilla, y pulsó la palanca para iluminar el escenario. Un ascensor le devolvió al auditorio. En-









tregó a Fahrenheit una de sus últimas adquisiciones y tomó el teletransporte, de vuelta a la Cripta. Situó el sombrero en la caja de Leroy y recogió el libro de canciones. Introdujo el diente en la clavija descubierta y empujó la palanca. Ahora que la caja de Leroy se elevaba hacia el escenario, volvió al teletransporte.

La función estaba a punto de comenzar. Sólo quedaba ocuparse de los músicos. Dubroc colocó el cilindro del piano, las partituras y el palo del tambor en los lugares correspondientes. Después subió a lo más alto del auditorio, colocó los fusibles en su sitio, y pulsó la palanca. Leroy y Kazan quedaron libres, terminando con la vida del ilusionista que, como el controlador sospechaba, no era más que otra imagen fugaz de la Muerte Andante.

Leroy le entregó la segunda llave Jugger, y lo teletransportó hacia el cuarto dominio.

¿Se acostumbraría alguna vez a tan molesto viaje?

EL DOMINIO INNUENDO

Al menos, el paisaje que se abría a sus pies no era tan desolador como los anteriores. Un circo quizá podía ser divertido...

Dubroc corrió a la gran carpa -antes de entrar en el recinto, a sus espaldas, detrás de un árbol, se escondía un paquete de salud-, y comenzó a visitar todas las atracciones. Volvió a encontrarse con Kazan, que le entregó un cristal; conoció a Hesione, a la que ofreció su ayuda ante la desesperada situación en que se encontraba; probó suerte en la Rueda de la Fortuna, y mantuvo una interesante charla con Magritte, la adivinadora. Ésta le pidió que la ayudase a encontrar la bola de cristal, desaparecida de forma misteriosa.

Al lado del organillo se hizo con un trozo de plomo, camino del puesto

de tiro al arco. Dubroc probó suerte y obtuvo una sorprendente arma lanzadora.

También se atrevió a enfrentarse a Iron Man McGrue, al que sólo podía derrotar utilizando golpes contundentes, como la patada voladora. Como premio, ganó la máscara de la muerte y la lira, que entregó a Kazan. Así obtuvo la barra de oro.

Al lado del tenderete del forzudo se encontraba un curioso puesto para probar la puntería. Dubroc se situó en la X y derribó las tres cabezas -dos tiros cada una- con las bolas que había obtenido en el tiro con arco. El premio, esta vez, era la bola de cristal de Magritte. La adivina agradeció su devolución haciendo algunas premoniciones y encomendándole una nueva tarea: la búsqueda del Libro del Destino.

Una de las atracciones que no había visitado era la de la misteriosa cucaracha. Dubroc colocó la barra de oro en la escala y, cuando terminó la transformación, recogió la cáscara. Éste era un alimento perfecto para Humungo, el elefante. Agradecido, el paquidermo levantó la pata para poder extraer el objeto punzante, que Dubroc utilizó para derrotar a MonGolfier. Despejado el lugar, obtuvo una flecha de oro utilizada como apuntador en el metrónomo. Gracias a esta saeta ganó el gran premio en el tiro con arco: el oso Atli.

¿A quién podría gustar tan simpática mascota? Pues nada menos que al irascible Iron Man McGrue. Como agradecimiento, el controlador obtuvo parte de sus pesas.

Las utilizó en la caseta contigua, la de la prueba de fuerza, para ganar un aprovechable pescado. Se encaminó a la estancia de Hesione y lanzó el pez al agua. Cuando Hesione lo consumió lanzó el símbolo de poder e instó a Dubroc a que se lo enseñase a su amante.









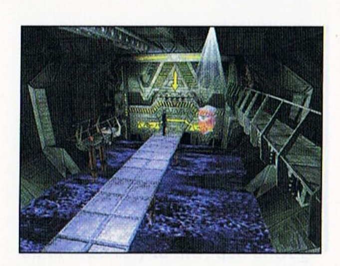
En esos momentos, apareció en escena el jefe de los payasos, portando un objeto que Dubroc necesitaría más adelante. No tuvo más remedio que enfrentarse a él. Como había ocurrido en las anteriores ocasiones, Dubroc salió victorioso. Sus años de entrenamiento no habían sido en balde.

Utilizó el recién adquirido item en el tiovivo de los caballitos. Éste se detuvo el tiempo suficiente para recuperar el Libro del Destino y un paquete de salud. Entregó el libro a Magritte y se apropió de la caja de lluvia que debía devolver a la vida a Mr. Electro. También descubrió como, al entretener al Señor de los Anillos, Kazan había entrado en la carpa utilizando la lira.

La caja de lluvia activó a Mr. Electro. Éste regaló a Dubroc la tercera parte de la llave Jugger. El soldado enseñó la llave al Señor de los Anillos y así pudo entrar en la carpa.

Dubroc registró el lugar, haciéndose con una llave que había caída en el suelo. También visitó los cuatro círculos en el campo de maíz que representaban a cada uno de los Cuatro Elementos de la Naturaleza.

El controlador enseñó el símbolo de poder a Telamon el buzo; así supo que su elemento, el agua, era el primero. Seguidamente recogió las llaves y las introdujo en el lugar correspondiente en la Dama de Hierro. Nada. Sin duda, existía algún orden especial. Kazan conocía la secuencia: agua, tierra, aire y fuego. Esto fue más que suficiente para el Señor de los Anillos, que atacó a Dubroc sin dilación. Otra fuerza maligna derrotada y, enseguida, Kazan fue liberada, obteniendo la cuarta pieza de la llave Jugger. La introdujo en el slot del pequeño Jugger en miniatura, al principio del dominio, mientras el Señor de los Anillos se transformaba en La Muerte Andante y asesinaba cruelmente a Kazan. Dubroc visitó la siniestra atracción



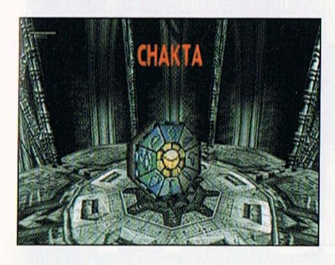


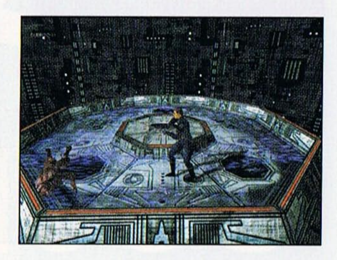
y se vio teletransportado al último de los mundos virtuales.
Alguien iba a pagar muy caro lo que estaba ocurriendo...

EL DOMINIO FINAL

Dubroc había alcanzado su objetivo: se encontraba en el corazón de la Red donde habitaba El Ojo. Un mundo cibernético poblado de trampas tecnológicas y energía contenida que no iba a facilitarle las cosas.
El controlador no se preocupó por ello. No había llegado hasta aquí para ser derrotado en el último momento. De una forma o de otra, conseguiría dar con la apestosa presencia.
No tuvo que esperar mucho: al instante, se materializó ante sus ojos la mismísima Muerte Andante, ya en su forma verdadera, y huyó a través del largo pasillo. Una androide volador perseguía a Dubroc allá donde iba, así que corrió con todas sus fuerzas por las pasarelas que se suspendían en las alturas. Cogió la barra situada entre dos plataformas electrificadas, que evitó a toda costa. Este tipo de trampa se encontraba por toda la zona, por lo que debía saltar con cuidado para no tocarla. También abundaban las minas de profundidad; las esquivó activándolas y escapando antes de que explotasen.
El androide alcanzó la salida antes de Dubroc, así que debió "desactivarlo" con ayuda de la barra; antes de subir al transportador.
La siguiente sala llevaba hasta el generador, pero Dubroc tuvo que realizar varios saltos medidos para llegar hasta él. Sólo destruyéndolo podía continuar su camino. Manos a la obra: neutralizó a los robots, esquivó las minas y los rayos del suelo y golpeó a la máquina en su base hasta que las luces se extinguieron. Al otro lado, le esperaba un laberinto de teletransportes. Siguió el

siguiente recorrido: de frente a la izquierda, atrás, de frente a la izquierda, de frente y atrás. Por el camino encontró un paquete de salud, si es que había sido lo suficientemente inteligente...
La nueva dificultad la resolvió utilizando la coordinación: improvisó un salto con carrera para alcanzar el otro lado de la estancia.
Llegó así hasta la segunda de las arenas de combate, donde un robot articulado se disponía a cercenar su aventura de forma drástica. En cada una de las esquinas había 4 paneles que desactivaban el brazo. El truco estaba en hacer encajar la imagen de los dos monitores holográficos. Uno de los paneles movía los cuatro bloques, otro tres, otro dos, y el último uno solo. Dubroc pulsó tres veces el panel que movía los cuatro bloques, para colocar el bloque final en la parte de arriba de la rejilla. Desplazó el mando que movía los tres bloques de manera que el bloque situado al lado de que ya estaba colocado formase una línea diagonal. Después repitió el proceso con los otros dos paneles, hasta que ambos diseños coincidieron.
Dubroc siguió avanzando por los corredores metálicos. La cacería parecía no tener fin. Estaba cansado, pero presentía que, para bien o para mal, todo estaba a punto de terminar.
La ruta que podía seguir se bifurcaba en dos caminos alternativos. Eligió el que descendía -el más fácil- y esquivó varias minas de proximidad, cuchillas y demás trampas habituales en la calenturienta mente de El Ojo.
Un salto en carrera le sirvió para alcanzar la última sala de combate, donde tuvo que enfrentarse a una imagen corrompida de Kazan. Con lágrimas en los ojos sesgó su vida y escaló la pared que llevaba hasta el final de un nuevo e interminable





corredor. Dubroc saltó a la pasarela que no estaba ocupada por la Muerte Andante y juntos descendieron al corazón de la estructura.

La cosa no iba a ser fácil: Dubroc necesitaba terminar definitivamente con sus anteriores reencarnaciones para destruir su apariencia verdadera. Saltó a la primera plataforma flotante y venció a la Baronesa. No sin grandes esfuerzos, hizo lo mismo con Mestopholies y el Señor de los Anillos. En la última de las plataformas le esperaba la Muerte, cuya aniquilación permitió a Dubroc acceder a la nave espacial que lo llevaría hacia la libertad. Malherido, pero con vida, el controlador dejó atrás aquel dominio que antes había sido su mundo, camino de una nueva forma de libertad.

El foco de luz que se iba rasgando ante él cegó sus ojos por completo, así que concentró su mente en escuchar una pegadiza melodía, resonante en el interior de sus oídos. El estribillo se le quedó grabado en la memoria para el resto de su vida. Siempre terminaba tarareándolo cuando recordaba aquella increíble aventura... "We are the champions, my friends..."

LAS ARMAS

Además de ser un experto karateka, Dubroc maneja con soltura muchas armas diseminadas por todos los niveles, gracias a los más de 200 movimientos de combate diferentes que puede emplear contra los lacayos de El Ojo.

Como regla general, conviene guardar las armas de fuego para los enemigos más potentes. Éstas son las que consi-dermos más importantes:

PISTOLA: Útil para cualquier enemigo; aquellos que están fuertemente protegidos sufrirán poco daño.

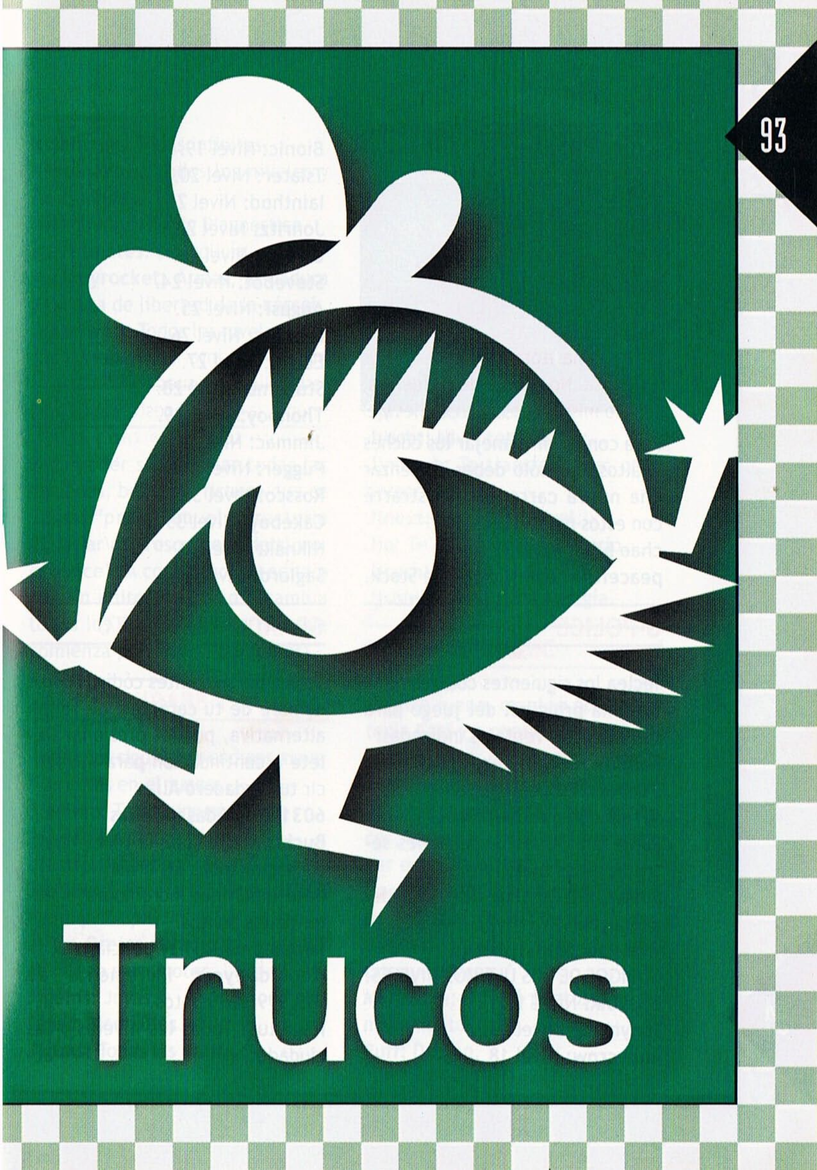
RIFLE: Es un arma muy poderosa, pero solo contiene un cargador. Utilizarla con las reencarnaciones de la Muerte Andante.

ESCOPETA: Es una de las mejores. Produce mucho daño a cualquier enemigo, pero la munición es limitada.

BAZOOKA: Es el único dispositivo que puede dañar al robot del primer dominio. También es útil para acabar con los cañones apostados en las paredes.

ESPADAS: Van muy bien para los esbirros de El Ojo, pero no sirven de mucho contra los guardianes de las zonas más importantes.

JO: Arma especial utilizada por los controladores. Se puede contrarrestar con una barra de hierro o un artefacto similar.


Trucos

ANDRETTI RACING



Para conseguir manejar los coches ocultos, tan sólo debes comenzar una nueva carrera y registrarte con estos nombres:
chao bros: Modelos Indy.
peaceful ocean: Coches de Stock.

G-POLICE

Teclea los siguientes códigos en la ventana principal del juego para conseguir las ventajas indicadas:
Benihill: Coches Benny Hill.
Doobies: Escudo ilimitado.
Mrticky: Armas ilimitadas.
Pantalon: Todas las misiones secretas accesibles.
Supacam: Cámara de caída del enemigo.
Woowoo: Sirenas Havoc.
CÓDIGOS DE LOS ÚLTIMOS NIVELES:
Theyolk: Nivel 16.
Tonymash: Nivel 17.
Andycrow: Nivel 18.
Bionic: Nivel 19.
Tslater: Nivel 20.
Iainthod: Nivel 21.
Jonritz: Nivel 22.
Clairec: Nivel 23.
Stevebot: Nivel 24.
Angusf: Nivel 25.
Euanlec: Nivel 26.
Edfire: Nivel 27.
Stubomb: Nivel 28.
Thonboy: Nivel 29.
Jimmac: Nivel 30.
Pugger: Nivel 31.
Rossco: Nivel 32.
Cakeboy: Nivel 33.
Niknak: Nivel 34.
Saglord: Nivel 35.

GRAND THEFT AUTO

Teclea los siguientes códigos como nombre de tu carácter; de forma alternativa, puedes presionar **Delete** a continuación para introducir tu verdadero Alias.
6031769: Vidas infinitas.
Buckfast: Presiona la tecla * para conseguir todas las armas.
hate machine: Incrementa el valor de los puntos.
Iamthelaw: No hay policía.
Itcouldbeyou: Incremento de 999.999.999 puntos.
Itsgallus: Todos los niveles y las ciudades.

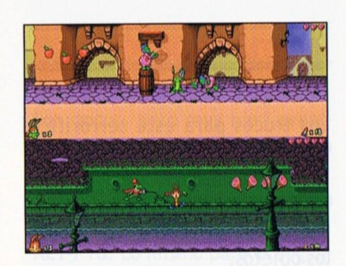
Itstantrum: Vidas infinitas.
Nineinarow: Todos los niveles y las ciudades.
Porkcharsui: Modo Diagnóstico.
Stevesmates: Sin policía.
Suckmyrocket: Armas, armadura y tarjeta de libertad de la cárcel.
super well: Todos los niveles y todas las ciudades.

I-WAR

Para poder seleccionar todas las misiones, busca un fichero que se llama **"prec"** en el directorio **"...\iwar\psg\resource\scripts\precedence"**. A continuación, edítalo con un editor de texto y cambia todos los números en la fila que comienza por "prec" a **0** (ceros).

JAZZ JACKRABBIT 2

Teclea los siguientes códigos mientras estés en el juego:
Jjammo: Toda la munición.
Jjbird: Ayuda del pájaro.
Jjcoins: Monedas.
Jjending: Sale a la pantalla del menú principal.
Jjfly: Orejas voladoras; tecléalo de nuevo para motor.
Jjgems: Joyas.
Jjgod: Modo Dios.
Jjguns: Todas las armas.



Jjinv: Modo Dios.
Jjk: Autodestrucción.
Jjlight: Nivel total de luz.
Jjmorph: Te transforma en otros personajes.
Jjnext: Se salta el nivel.
Jjq: Te devuelve al escritorio.
Jjrush: Ruptura de azúcar.
Jjshield: Escudo de energía.

LORDS OF MAGIC

En este juego, mantén pulsada la tecla **Ctrl** y a continuación la barra (\) para hacer aparecer la ventana de inserción de trucos. Una vez tengas activados los trucos, teclea lo indicado para obtener estas ventajas:
Hocuspocus: Todo el conocimiento de hechizos y 1.000 de maná.
Jackpot: Doscientos de oro, cristales y cerveza.
Marathon: Da mil puntos para el movimiento.
Puff: Dragón.

NIGHTMARE CREATURES

Los trucos para este terrorífico juego son los que a continuación te proporcionamos:
EVERYWHERE: Acceso a los niveles.
BOULON: Munición infinita y todos los objetos.
BRONKO: Te permite jugar como una criatura.

NUCLEAR STRIKE

Poner en la casilla de password de la pantalla de cargar/grabar las partidas, lo siguiente:
CHAINMAIL: Armadura ilimitada.
UNLEADED: Fuel infinito.
GUNSRUS: Munición ilimitada.
CÓDIGOS DE NIVELES:
AFTERSHOCK
BLITZKRIEG
BUCCANEER
CHESSPIECE



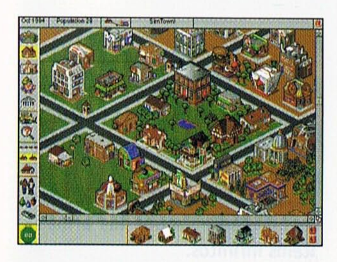
DETONATE
HAMMERHEAD
JUNGLEWAR

RAPTOR

Antes de arrancar el juego, debes de teclear en la línea de comandos de MS-DOS lo siguiente:
SET S_HOST=CASTLE
Esto te proporcionará todas las armas, montones de dinero y el modo Dios.
Hay otro truco que funciona sólo en la versión registrada: pulsa Espacio para conseguir el Rayo de la Muerte y restaurar toda tu energía a cambio de todo tu dinero (repite este truco y podrás vender posteriormente algunos de estos rayos).

SIM LIFE

Los trucos para este sinpar juego de Maxis son los siguientes que a continuación te damos:
BABY: Todas las hembras dan a luz.
FOOD: Elimina todos los recursos de alimentos.
JOKE: Muestra chistes.
JUST: Hace ruidos extraños.
SEED: Pone semillas en todo el mundo.
WALL: Los artefactos y barreras bloquean a las criaturas que vuelan.



SIM TOWN

Y para los de este otro juego de Maxis son:
BACON: Escribe esto cuando veas un cerdo.
CHEATERCHEATERWIMPWIMP: Escribe esto mientras el juego está en pausa para tener más dinero del que jamás pudiste imaginar.
TOAST: Escribe esto cuando veas un trailer.
USPA87419: Llama a un chico paracaidista.

SLAMSCAPE

A continuación te detallamos los códigos de los diferentes para este programa:
CREDITS: Muestra los créditos del juego.
KABLASTROPHE: Rellena la energía al máximo.
SHAZAM: Invencible.

STAR CONTROL 3

Son pocos, pero muy bien avenidos, los trucos para este programa de Accolade.
ALT-F9: Comienzas la melee sin asteroides ni planetas.
ALT-F10: Lo mismo para el segundo jugador.

STARDUST

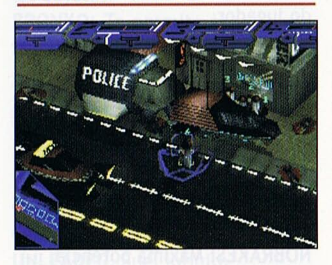
En la pantalla principal del juego se debe de introducir como passwords los siguientes códigos para obtener las ventajas indicadas a continuación:
NOBRAKES: Máxima potencia.
HARDGAME: Máxima dificultad.
DNUMUAHCS: Energía por 10, deja una vida.
DIEALIENDIE: Armas al máximo.
JJRULES: 35 Vidas y armas a tope.
WARHEAD: Los misiles sólo detonan al hacer impacto.
ELITEMASTER: Multiplica por 10 la potencia de las armas.
PETSKUMODE: Marcha atrás.

SWIV 3D

Mira la pequeña y gran escritura, escribe **"SWIV!AndLetDie"** en "new player" y si desaparecen

habrás entrado en debugger-mode. Ahora, al empezar un juego nuevo tendrás diferentes cheats, por ejemplo:
F12: Para un menú de armamento.
F11: Para capturar pantallas y otras funciones de zoom.

SYNDICATE WARS



Introduce en el juego como nombre "**pooslice**", entonces escucharás un efecto de sonido. Ahora puedes borrar "pooslice" e introducir el nombre que desees. Introduce los siguientes códigos para:
. (punto): Escríbelo en la pantalla de armas y conseguirás $10,000.
0 (cero): Nueva Arma.
Alt+c: En modo combate, finaliza el nivel.
Alt+t: Teletransportar el agente seleccionado a la posición del cursor.
Shift+q: Hace reaparecer a los agentes muertos con todas sus armas y municiones.

TAKE NO PRISONERS

Para introducir los códigos, pulsa **shift** (mayúsculas) y el botón que hay debajo de escape "\ºª" todo a la vez.
PC_RUNSERVISE PATHETICSMEG: Invulnerable, todas las armas e items infinitos.
IMPULSE 99: Seis armas y los items que tienes infinitos menos el botiquín.
JUGGERNAUT: Invulnerable.
DIR MAPS: Contraseña de mapas.
MAP X: (donde X es la contraseña) Ir a la pantalla X.

TEKWAR

Los códigos que a continuación te damos los debes de introducir junto a la línea de comandos del juego, es decir, **C:>Tekd1 noguard** (Por ejemplo):
NOGUARD: Desaparece la policía.
NOENEMIES: Apaga las cámaras.
NOCHASE: Elimina los enemigos.
NOSTROLL: Elimina a los inocentes.
Para usar los siguientes, basta con pulsar al mismo tiempo las teclas indicadas durante la ejecución del juego:
ALT+MAYUS+G: Modo Dios.
ALT+MAYUS+W: Te consigue todas las armas.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 43


HOBBY PRESS